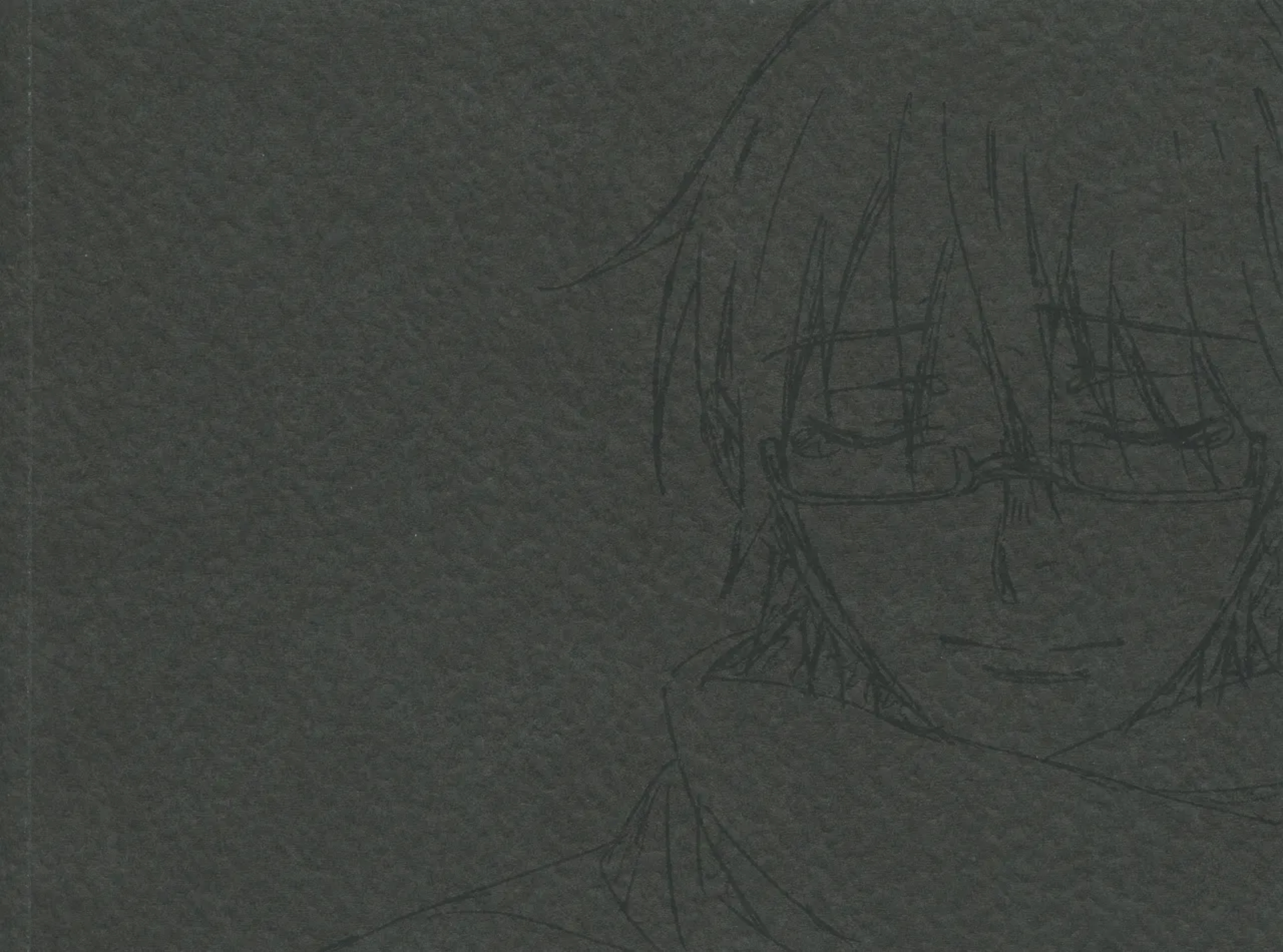
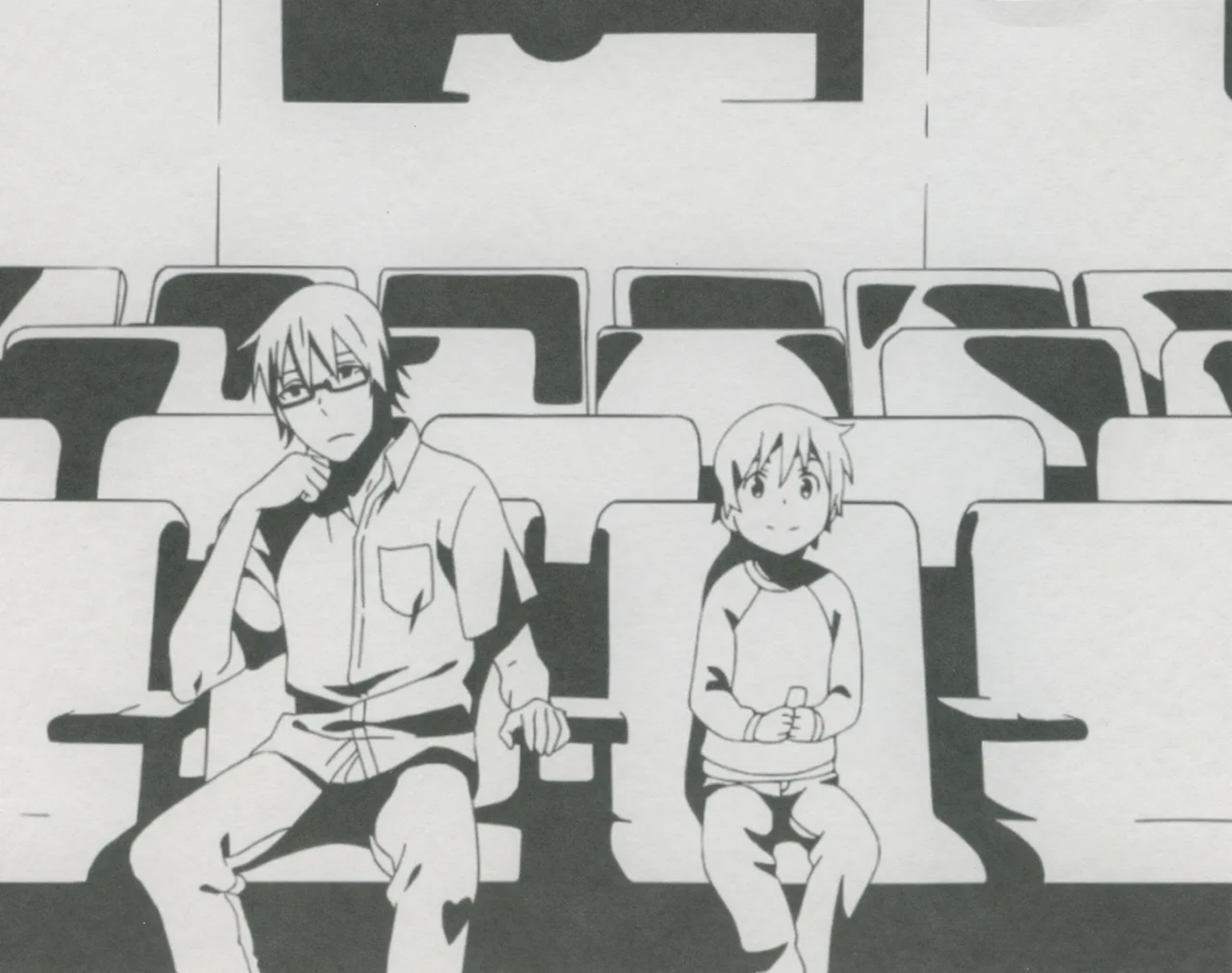




僕だけがいない街 case file2

INDEX

人物調査書 P4

各話考察（第七話-第八話） P20

『僕だけがいない街』の食事場面が映すもの P28

各話考察（第九話-第十話） P30

リバイバル・クロノロジー P38

各話考察（第十一話-第十二話） P42

『僕だけがいない街』作画セレクション P52

アフレコ再上映（リバイバル）④ P58

演出家 石井俊匡&森大貴インタビュー P59

アフレコ再上映（リバイバル）⑤ P72

監督 伊藤智彦インタビュー P73

アフレコ再上映（リバイバル）⑥ P83

オリジナル・サウンドトラック2 P84

梶浦由記が語る、『僕街』の音楽世界 P85

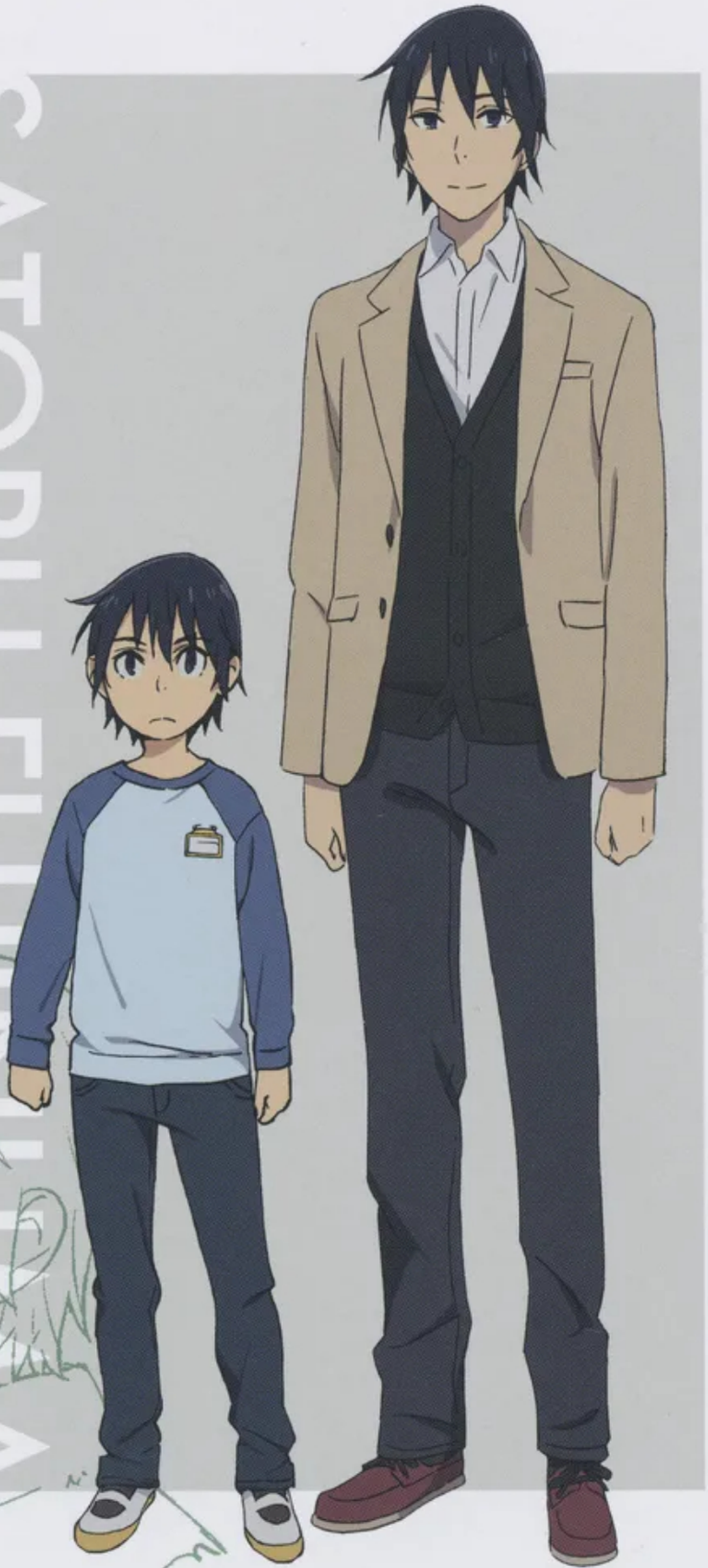
藤沼悟

CV:土屋太鳳（昭和63年）
満島真之介（2003年～）

リバイバル（再上映）という現象により、小学生時代を生き直す運命となった青年。母親を殺害された後、昭和63年にリバイバルした彼は、小学生連続誘拐殺人事件で被害者となるはずの少女・雛月加代を守ることが自分の使命なのだと考える。だが懸命な行動も虚しく、雛月加代は再び殺害され、そのためリバイバルも終了。2006年へと帰還した。

文集

悟や加代たちが作文を寄せた5年4組の学級文集。第2話では悟自身も自分が書いた内容を忘れていたが、そこには大好きだったTV番組『戦え！ワンダーガイ』のことが書かれていた。「いずれ自分にも仲間が欲しい」というその内容は、すべてを終えて新たな未来を獲得した悟にとって感慨深くもあったようだ。



藤沼悟にまつわる3つのポイント

リバイバル

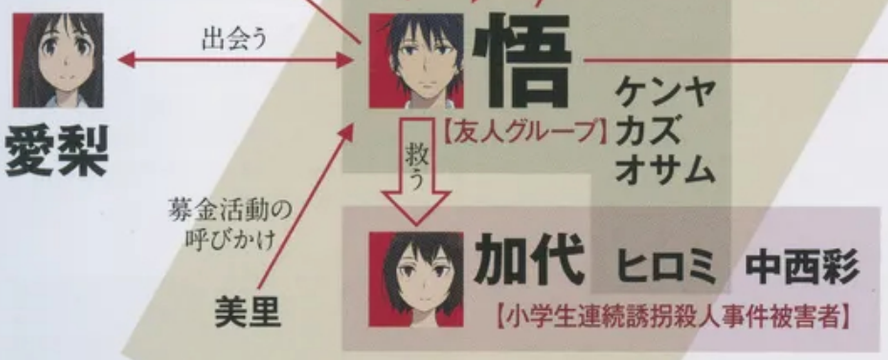
悟に訪れたリバイバルという特殊な現象。二回目の小学5年生、何があったのかを知った上で事件に対処できるはずだった…。しかし、結果として再び加代は失踪。いったんは2006年に戻った悟は、再度昭和63年へとリバイバルを果たす。これが最後のリバイバルになることを直感した悟は、どんな手を使ってでも加代を救おうとする……。

踏み込むということ

他人に対して踏み込むことができなかった悟。だが、一度目のリバイバルで加代を救えなかったことをきっかけに、なりふり構わず行動するようになる。結果、悟のその「踏み込む決意」はケンヤ達仲間にも伝わっていった。

空白の15年

八代の手により、河の底に沈んだ悟。一命は取り留めたものの、15年間も昏睡状態が続いた。だが、悟がいない15年の間にも、彼の決意は仲間たちに影響を与え続けた。だからこそ目覚めた悟は彼らとともに、八代に立ち向かうことができたのだ。



小学生連続誘拐殺人事件で殺されるはずの三人を救った悟。
だが、彼はその後、15年の間眠り続けることになった。
九死に一生を得、目覚めてもなお、
真犯人は彼の背後に忍び寄る……。

【藤沼悟を中心とした事件整理】

2006年で警察に逮捕された悟は、再び昭和63年へとリバイバルする。まず悟は加代を事件から遠ざけるため、彼女を廃棄されたバスの中で生活させた。だが、その隠れ家に不審人物がやってきたため、自身の家へと加代を連れ帰る。その翌日、加代の母・明美との対面を経て彼女は祖母の家に引き取られることになり、事件から遠ざけることに成功した。その後、悟は中西彩に声を掛け、共にアジトで過ごす仲間となる。この段階でヒロミもひとりぼっちではなくなっており、犯人は当初殺害を計画していた三人以外のターゲットを探している、と悟は予想した。だが、新たなターゲットになり得る柳原美里を追跡する途上で真犯人・八代の罠に嵌まり、彼は河の底へ沈められ昏睡状態となる。15年後、目覚めた悟はケンヤたちとともに八代を追い詰めることに成功。最後は悟自身を囮にすることで、八代を罠にはめ、殺人未遂容疑での逮捕へと至った。

八代学

CV:宮本充

美琴小学校5年4組担任教師、及び小学生連続誘拐殺人事件の真犯人。普段は人が良く、子供からも好かれる教師だが、実際はその立場を利用し、孤立しがちな子供たちを狙っていた。

スパイス

八代は子供の頃、繁殖しすぎたハムスターを引き取ったことがある。彼は果実酒用の瓶に水を入れハムスターを全て落として溺死させようとした。意図に反して生き残った一匹に感銘を受けた彼は、そのハムスターにスパイスと名付けた。そして八代は、昏睡状態の悟に対してもスパイスと名付け、間近で観察をし続けていた……。

八代学にまつわる3つのポイント

西園の名前

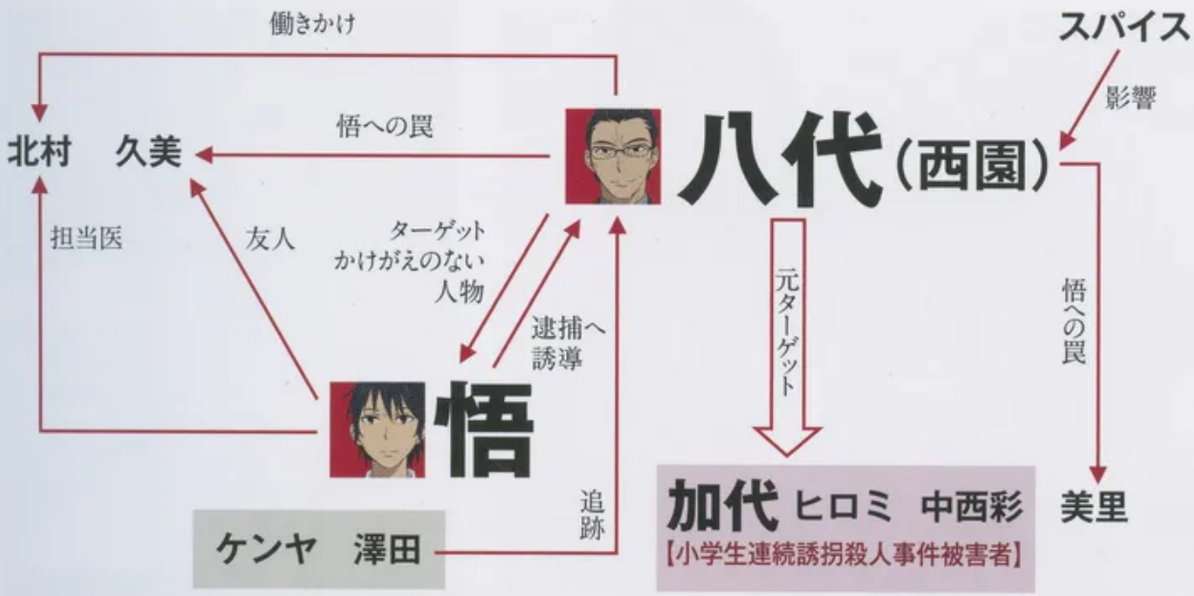
八代は悟を河の底へと沈めた後、北海道を離れ首都圏へと居を移した。結婚して婿養子に入り、姓を西園と改めている。第6話において愛梨は「西園という男が怪しい」と話していたが西園＝八代であることが明らかとなった。

蜘蛛の糸

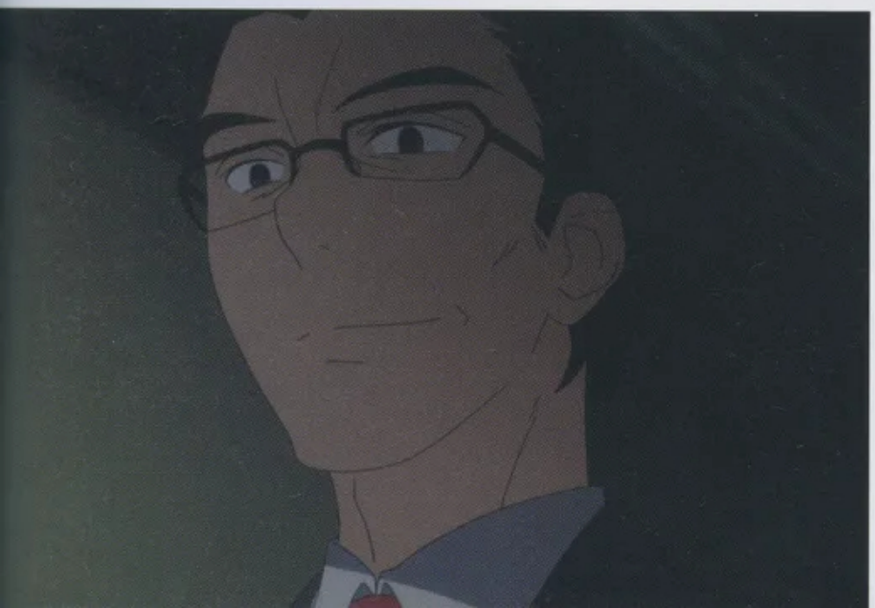
ハムスターのスパイスと出会ってから、八代には「蜘蛛の糸」が見えるようになったという。それからというもの、彼はそれが見えた人間を殺してきた。自身の頭上にも見えていた蜘蛛の糸は、悟への敗北を認めたことで切れたようだ。

15年の歳月

いつしか悟は八代の「心の穴」を埋める存在になっていた。悟がいるから生きている実感が持てる。そんな八代は15年の間、悟のことをずっと見守っていた。彼が目覚めることを祈りながら……。



教員でありながら殺人者でもあった八代。
虎視眈々とターゲットの殺害を狙っていたが、
悟によってことごとく阻止される。
また、悟が眠って以降は殺人を犯さなかったと本人は述べていた。



【八代学を中心とした事件整理】

八代学は小学生連続誘拐殺人事件の真犯人だ。悟の本来の小学生時代には、加代、中西彩、ヒロミの三人を始め、複数の殺人に手を染めてきた。オリジナルの2006年では佐知子に小学生連続誘拐殺人事件の犯人であることを勘付かれ、彼女を殺害している。犯行の手口における共通項は、身代わりとなる容疑者を用意するということ。小学生連続誘拐殺人事件の際には白鳥潤が、佐知子殺害の際には悟が犯人に仕立てあげられた。再びリバイバルをした悟によって「ひとりぼっち」ではなくなった加代、彩、ヒロミの殺害は断念したが、悟が計画妨害の張本人なのではないかと疑念を抱く。そこで八代は罠を仕掛け、悟を河の底に沈めてしまった。絶体絶命の状況からも生き延びた悟を取り憑かれたように観察し続けた八代。悟が目覚めた後、彼は再び動き出すのだった…。

雛月加代

CV:悠木碧

悟のクラスメートだった少女。小学生連続誘拐殺人事件の第一の被害者。母親から虐待を受けている。ひとりぼっちでいることが多かったが、悟が声を掛けたことをきっかけとして新たな友人が増えた。

KAYO HINAZUKI

未来

悟が生命を救った加代とヒロミ、その二人の間に生まれた子供。悟は未来と手を合わせたことにより、かつて加代と手を合わせた瞬間を思い出す。そして、それは失われた過去の記憶を呼び覚ます引き金ともなった。

雛月加代にまつわる3つのポイント

隠れ家

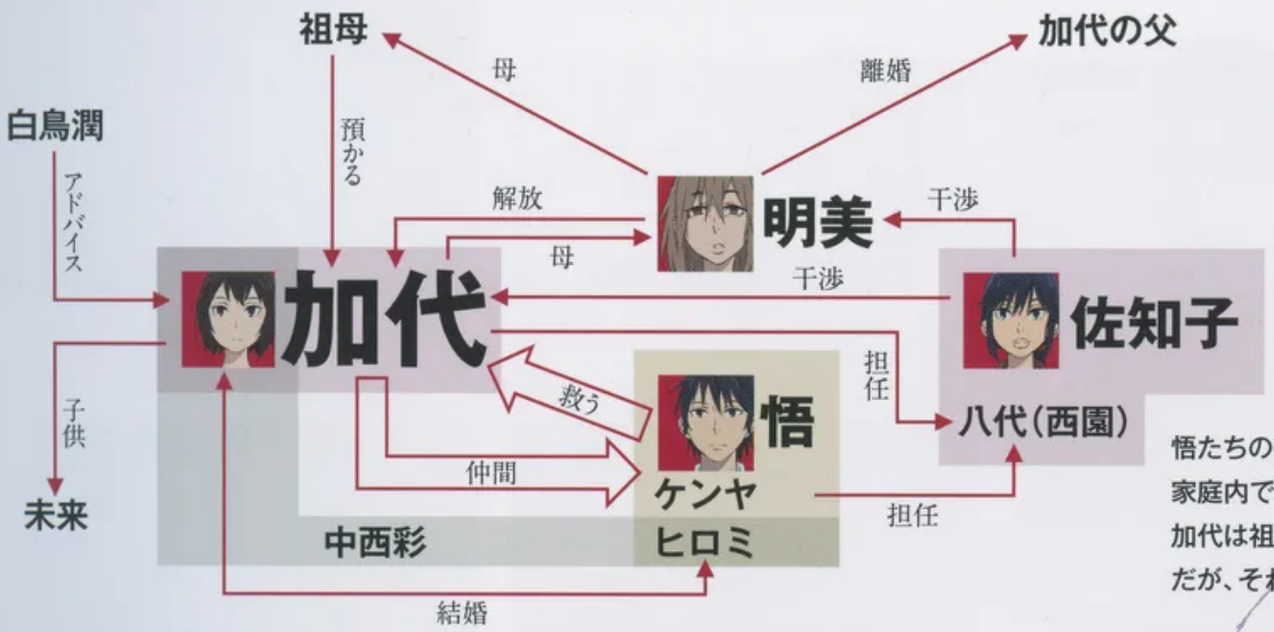
誕生日のサプライズパーティが行われた夜、悟から誘拐してもいいかと問われ、それを受け入れる加代。その足で泉水小学校に向かい、廃棄されたバスを隠れ家として過ごすこととなった。だが、その隠れ家には見知らぬ訪問者が現われる……。後にそのバスは真犯人が犯行に用いた道具の隠し場所だったことが判明する。

遅くなった手袋

加代が隠れ家で悟に渡した手編みの手袋。彼女にとってはたった数日遅れの誕生日プレゼントだったが、悟は前回のリバイバルで一度加代の死を経験している。手袋を受け取れなかったという悔恨があったため、格別の想いを持って受け取った。

初めての朝食

加代が悟の家に泊まった際に出てきた朝食。悟にとって見慣れたそれは、加代にとっては現実とは思えない温かい食事だった。彼女は思わず涙を零す……。



悟たちの手により、
家庭内での虐待には児童相談所が介入することになった。
加代は祖母に引き取られ新しい生活を送ることとなる。
だが、それは同時に悟や友人たちとの別れも意味していた。

【雛月加代を中心とした事件整理】

第7話で科学センターに行った後、加代は悟と共に過ごす時間が増えていく。そして、誕生日にサプライズパーティが催された夜からは、廃棄されたバスを隠れ家として過ごすこととなった。だが、不審人物が現われたことと、その人物が残した遺留品が犯罪を想起させたことから、隠れ家を後にする。藤沼家で一泊した後、加代は悟、佐知子らとともに自宅に戻り、児童相談所の介入を経て街を離れることになった。この時点で彼女は八代のターゲットから外れたが、彼女を救ってくれた悟自身は何者かによって命を狙われ、昏睡状態に陥ってしまう。次に加代が悟と話すのは、実に15年後のこととなる……。

SACHIKO FUJINUMA

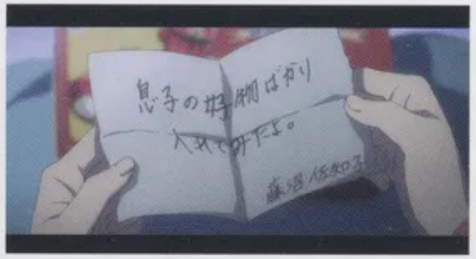
藤沼佐知子 CV:高山みなみ

悟の母親。元・テレビ石狩の報道部アナウンサー。何よりも息子の悟のことを第一に考えており、彼を見守り続けている。18年の時を経て、小学生連続誘拐殺人事件の真犯人に気が付き、そのために殺害されてしまった。

ワンダーガイのレコード

悟が眠りについて15年が経った2003年。関東に居を移し、彼の看護に掛かる費用を捻出するため働き続ける佐知子。自宅への帰路で見つけたのは、かつて悟が好きだったTV番組「戦え!ワンダーガイ」のアナログ盤レコードだった。何気なく購入した佐知子だったが、その音楽は悟を目覚めさせるきっかけとなる。

藤沼佐知子にまつわる2つのポイント



加代への手紙

隠れ家で暮らし始めた加代に会うために、早朝に登校するようになった悟。佐知子はそんな彼にお弁当を渡す。悟から加代の手に渡った弁当箱には、見計らったかのように加代に宛てた手紙が入っていた。弁当箱を悟の家で返した加代は、返礼の手紙を添える。

献身的な看護

眠り続ける悟を看護し続けた佐知子。働きながら、悟の身体が衰えないように各種のケアも欠かさない生活を続けるうちに、気丈な彼女も疲労の色が隠せないまでになっていた。それでも悟が必ず目を覚ますと信じた彼女の想いは、15年を経て実を結ぶ……。

【藤沼佐知子を中心とした事件整理】

2006年において、小学生連続誘拐殺人事件の真犯人を突き止め、そのために殺害された佐知子。悟がリバイバルした先の昭和63年でも、彼女の洞察力は健在であった。悟が加代の虐待に気がつき、助けるために奔走していた際にも、悟の行動を常に見守っていた佐知子は影でサポートを続けていた。悟が加代を家に一緒に連れて返ってきた時は、彼女の外泊を認め、八代と善後策を練った上で明美に立ち向かった。加代の救出から間もなくして悟が河の底へと沈められる事件が発生。それから15年間、佐知子は昏睡状態の彼を看病する日々を送る。悟が目覚めた後は過去の記憶を取り戻すことに慎重な時期もあったようだが、考えを改めて八代逮捕を目指す悟に力を貸した。

明美の母

加代の祖母に当たる明美の母親は、娘のことを深く想っていた。明美が暴力を振るう夫と別れるよう取り計らった後にしばらく疎遠になっていたが、八代を通じて加代の現状を知り、明美の前に現れる。

AKEMI HINAZUKI

雛月明美 CV:岡村明美

雛月加代の母親。親子二人で暮らしているが、交際相手が家に入り浸っていることもある。加代を虐待しており、他人の目に触れないところを傷つけていた。一度は加代殺害の容疑者候補となったが、その後の調査により候補から外された。

雛月明美にまつわる2つのポイント

明美の過去

明美はかつての夫から暴行を受けていたことがあった。夫とは別れることができたものの、加代の眼差しにその影を見てしまう……。だんだんと加代に手を上げることが多くなった明美は、ついに虐待へと至るのだった。

母親と自分への哀れみ

児童相談所職員が加代を保護すると聞き、警察に行くと息巻く明美。そんな彼女を止めたのは母の声だった。「自分のせいだ」と土下座する母に寄り添い、号泣する明美。だがそれは自分への哀れみの涙でしかなかった……。

【雛月明美を中心とした事件整理】

明美は加代の母親であり、彼女を虐待していた。このことから、加代の失踪には明美とその交際相手が関与していたのではないかと、いったんは警察から疑念を持たれている。だが、事実は異なっていた。加代がバースデーパーティを悟たちに催してもらった日の夜、明美は加代を物置に閉じ込めていた。その後加代は真犯人である八代に連れ去られていたのだ。死体は物置に戻され、それを発見した明美と交際相手は隠蔽した。悟が再びリバイバルした際には、加代が隠れ家で過ごしている間も探そうとせず、放置。八代が連れてきた彼女の母の説得によって、加代の養育は母に任せることになった。

小林賢也／ケンヤ CV: 大地葉（昭和63年）／柄本佑（2003年～）

悟のクラスメートで仲間。鋭い洞察力を持っている。
「踏み込んだ」悟の行動に感銘を受け、
事件調査に協力する。

【考察】

思慮深くはあるものの、一歩引いた立場で物事を見ることが多かったケンヤ。そんな彼も悟のなりふり構わぬ行動に感銘を受け、殺人犯がいるという仮定のもと、共に行動するようになる。成長し弁護士となった彼は、昏睡状態となった悟の意志を継ぐかたちで澤田と共に真犯人を追っていた。

カズ

CV:菊池幸利

悟のクラスメートで仲間。
男気があり、曲がったことはしない性格。

【考察】

カズは、悟たちが中西彩にアジトを馬鹿にされた際、物陰から飛び出て「アジトは男のロマンだ!」と力説したように、自分の信念を頑なに曲げない男気を持っている。2010年には大工となっていた。

杉田広美/ヒロミ CV: 鬼頭明里(昭和63年) 田丸篤志(2003年～)

悟のクラスメートで仲間。
小学生連続誘拐殺人事件の
第三の被害者になるはずだった男児。

【考察】

小学生連続誘拐殺人事件の被害者となるはずだったヒロミ。加代を救ったと確信した後、悟はヒロミがひとりになる時間を少なくしていった。悟と行動を共にする時間が増えた結果、ヒロミはケンヤとともに事件調査に深く関わっていった。昏睡状態になった悟のために病院に通う間に、彼は医師を目指すようになった。2003年の時点では研修医となっている。加代と結婚し、二人の間には「未来」という子供が生まれた。

オサム

CV:七瀬彩夏

悟のクラスメートで仲間。
明るい性格でムードメーカーとなるが、
少し空気が読めない面がある。

【考察】

オサムはグループの中で最も元気が良く快活な少年。しかしカズと中西彩の親密さの機微が掴めていないなど、少し幼いところもあった。2010年には、板前となっていた。

中西彩 CV:金子彩花

泉水小学校に通う小学5年生。
小学生連続誘拐殺人事件の二人目の被害者となるはずだった少女。

【考察】

面識もなかったため、悟にとっては近寄りがたい存在だった中西彩。実際に声を掛けても「子供っぽい」と取り合わなかった。そんな彼女を揺り動かしたのは、カズの一言……。その後は悟達とアジトで過ごすようになり、八代のターゲットから外れる。

柳原美里

CV:木野日菜

悟のクラスメート。加代を快く思っておらず、給食費が紛失した際に、彼女に疑いを掛けた。

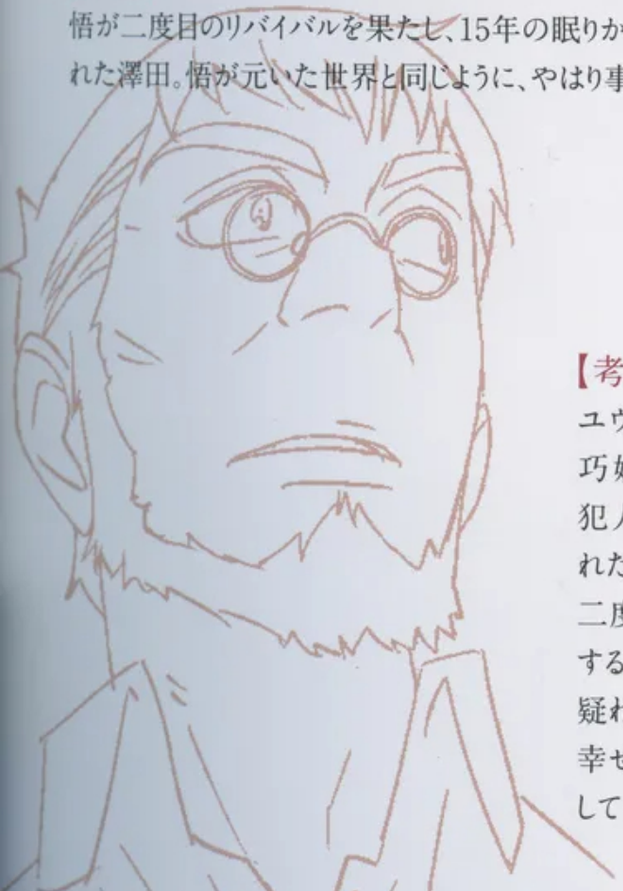
【考察】

美里は、給食費紛失事件で悟に一喝された後にクラスでは孤立していた。真犯人が次に狙う可能性があると考えた悟は、彼女の様子を探る。だが、それは八代の罠だった……。その後の美里は、昏睡状態となった悟の医療費を支援するために、募金活動の呼びかけをしたこともあったという。

澤田 CV:大川透

元・テレビ石狩社会部の記者。
2006年ではルポライターであり、リバイバルから戻った悟に、小学生連続誘拐殺人事件の全容を話した。

【考察】
悟が二度目のリバイバルを果たし、15年の眠りから覚めた2003年では、ケンヤと共に悟の元に現れた澤田。悟が元いた世界と同じように、やはり事件を追い続けていた。



【考察】
ユウキさんは八代の巧妙な手口によって犯人に仕立て上げられた、無実の人物だ。
二度目のリバイバル後となる昭和63年において、悟がアリバイを明確にするべく行動した上で事件そのものも無くしたため、彼が犯人候補として疑われることもなくなった。その後、海外出身の女性と結婚。子供もでき、幸せな家庭を築いている。悟が彼の家に訪れた際には、喜びの涙を流していた。悟の回復をずっと祈り続けていたのだろう。

白鳥潤 (ユウキさん) CV:水島大宙

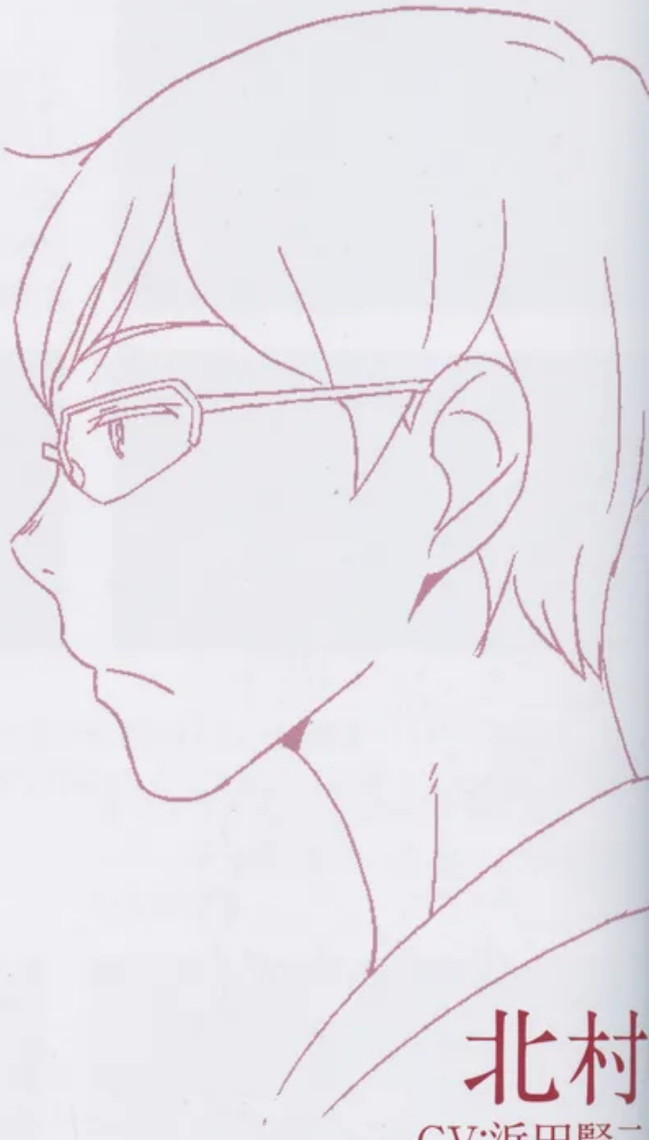
悟や加代、中西彩といった一人ぼっちの子供に声を掛けていた、「勇気」が口癖でお人好しの青年。小学校連続誘拐殺人事件の犯人として逮捕された。

北丸久美 CV:宇山玲加

悟が病院で出会った少女。
白血病のため長期入院しており、
骨髄移植の手術を間近に控えている。

【考察】

病院でたまたま知り合った久美と悟。彼女にも八代との奇縁があった。八代は白血病のチャリティーイベントをきっかけに彼女と知り合い、悟のいる病院の理事を紹介していた。悟を罠にはめるための計画を着々と練っていた八代にとっては、久美はカードの一枚として最適だったのだろう。果たして、久美は人質として悟との交渉材料に使われることとなった。



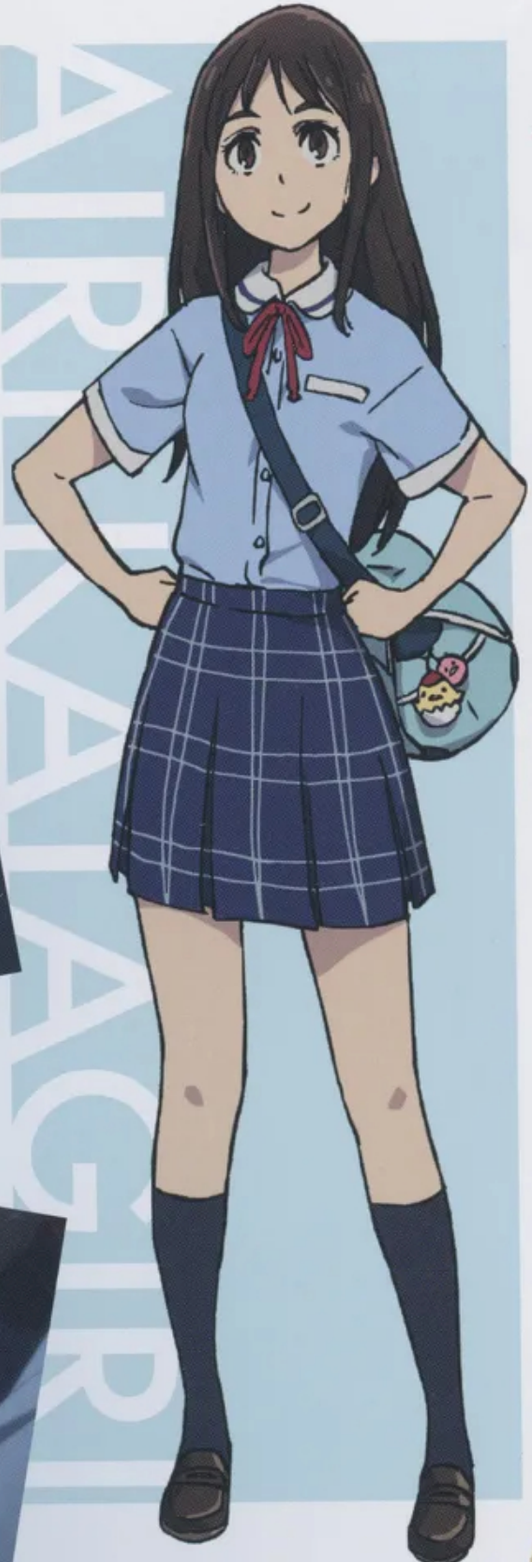
北村

CV:浜田賢二

昏睡状態から目覚めた悟の担当医。
患者に対して一定の距離を保ち接する。

【考察】

北村医師が病院内で受けた不審な電話は、理事からのものだったようだ。おそらく、八代から何らかの働きかけがあったのだろう。それに対し、「私の患者はモルモットではありません」と北村は応える。そこからは病人と真摯に向き合おうとする医師としての自負が窺える。



片桐愛梨 CV:赤﨑千夏

オリジナルの2006年において、悟と同じバイト先で働いている高校生。悟がリバイバルから戻った際に、彼の逃亡を助ける。

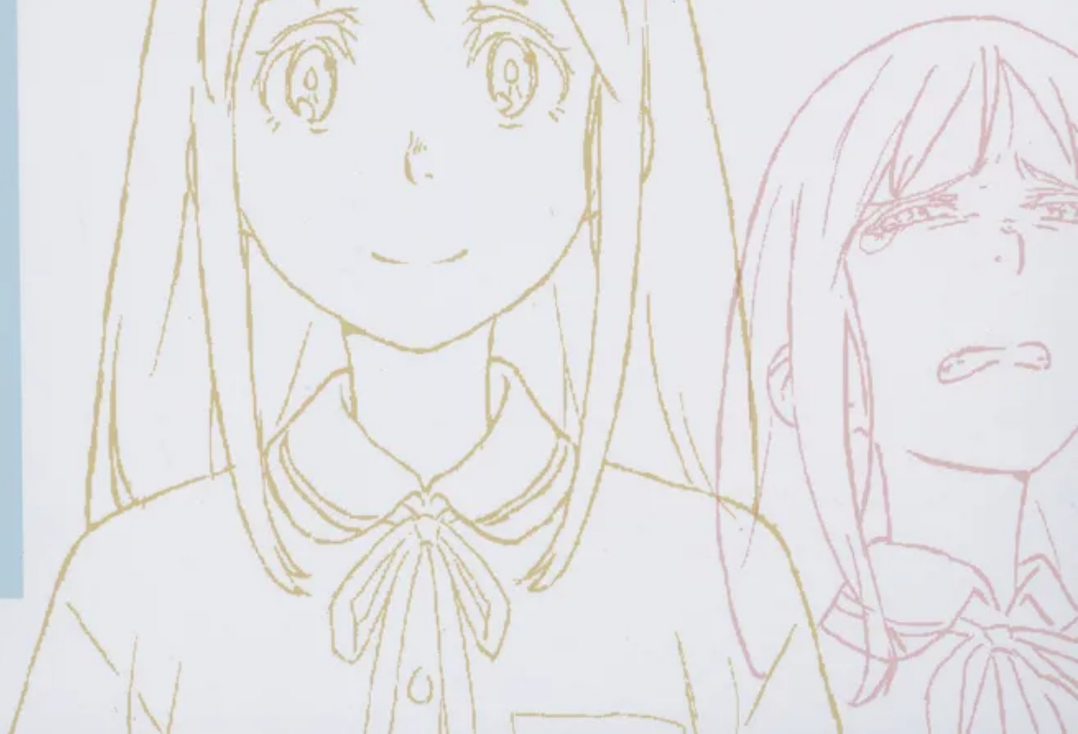
片桐愛梨にまつわる2つのポイント

「信じる」という言葉

リバイバルから戻った悟に自らの過去と「信じる」ことについて話した愛梨。その言葉は悟に「自分には信じられる仲間がいる」ことを思い出させ、信じるという言葉が「希望の言葉」であると再認識させる。

夢を持つ少女

2010年、悟は橋の下で愛梨と再会する。一眼レフを持ち撮影するその姿は、第1話の2006年で「別にそんなに親しい訳じゃないし」と語らなかった彼女の夢がどんなものであったのかを想起させる。果たして悟は今度こそ、その夢を彼女の口から聞けるのだろうか?



第七話 暴走

警察に連行される悟は群衆の中に「帽子の男」の姿を見た。「終われない…俺にはまだやらなきゃならない事がある…」、彼の祈りは奇跡を呼ぶ。気がつくと悟は科学センターにいた。三度目の昭和63年、Xデーの4日前、加代は悟の隣で健在だ…。新たな決意を胸に踏み出した悟は、Xデー翌日の誕生日会を終え、その夜にユウキさんの自宅に向かう。アリバイを作るべく家に石を投げ警察を呼び、帰宅中の加代の母を待ち伏せる…。心に余裕が無くなっていた故の過激な行動をたしなめたのは、数日間悟を監視していたケンヤだった。冷静さを取り戻した悟は、加代に「お前のこと誘拐するけど、いい？」と問う。悟の意図を汲んだケンヤは、隣の泉水小学校校庭にある廃車となったバスに二人を導く。加代が廃バスの隠れ家で過ごす日々が始まった。

STAFF

脚本:安永 豊
絵コンテ:江崎慎平
演出:石井俊匡
作画監督:小野田貴之

「俺にはまだやらなきゃならないことがある」。再びリバイバルをし、昭和63年に戻った悟。これが最後のリバイバルになることを直感する彼は、今度こそ加代を救い、未来を変えるのだと決意する。

するけど、いい!?

3月2日にユウキさんのアリバイ工作を済ませた後、悟は加代の母を排除しようとする。その直前、様子を窺っていたケンヤが、悟の過激な行動を制止した。冷静になれた悟は、加代への虐待を止めるために警察を動かそうと決意する。

悟は誕生日会の帰り道、加代を「誘拐」する。使われていないバスを隠れ家とし、通報されるまで加代を自宅から引き離す計画だ。彼女は悟、ケンヤ、ヒロミたちとともに楽しい時を過ごす……。

KEYWORD

【本当はさ、上野には電車一本で行けるんだ】

第１話で佐知子が「上野って電車一本で行ける？」と悟に問うシーンを受けての言葉。もちろん昭和63年の佐知子はそのことを知らないので、戸惑っている。

【ユウキさんの口から初めて俺の前で方言が出た】

第3話で、ユウキさんは悟の前で努めて標準語を話しているという言及があった。

【サプライズに驚かない悟】

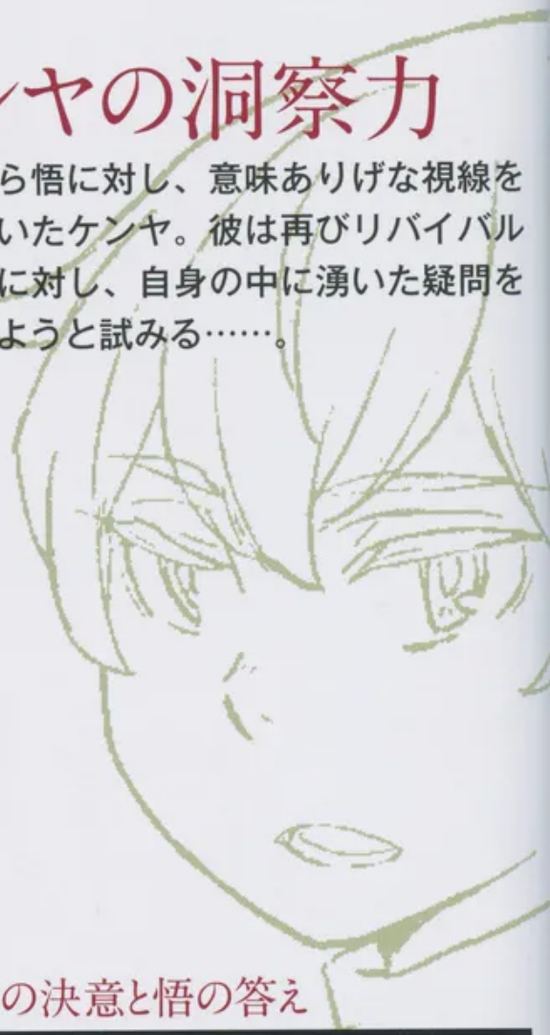
すでに一度目のリバイバルでサプライズ誕生日会を経験しているため、家のドアを開けた瞬間の悟の表情から驚きが少なくなっているのが分かる。

【今回はジャケットと軍手を忘れずに家を出た】

第4話では薄着のまま外出してしまい、加代に「バカなの？」と言われてしまっている。今回もやはり「バカなの？」という言葉が出るが、その意味合いは大きく変化している。

ケンヤの洞察力

以前から悟に対し、意味ありげな視線を送っていたケンヤ。彼は再びリバイバルした悟に対し、自身の中に湧いた疑問を確かめようと試みる……。



「入れ替わった男」

悟に対し、以前貸したポーの「入れ替わった男」という本を読んだかと尋ねるケンヤ。18年前、オリジナルの子供時代に借りた本だと思った悟は、想い出せないまま話を合わせた。「面白いからさ、帰ったら読んでみてよ」とケンヤは微笑む。

ケンヤとの会話

自宅にて「入れ替わった男」を探したものの見つからなかった悟は、ケンヤに謝る。だが、ケンヤは「そんな本はないんだ」と語り、悟を教室の外に連れだす……。

ケンヤの決意と悟の答え

ケンヤは最近の悟が見せる真剣さを嬉しく思っていた。だが、悟に別の人格が加わったのではないか……という疑問を感じてもいたのだ。「悟、お前は誰?」、その言葉に対する答えとして、悟は「正義の味方…になりたい人」だと言う。そんな彼にケンヤは協力させて欲しいと申し出るのだった。

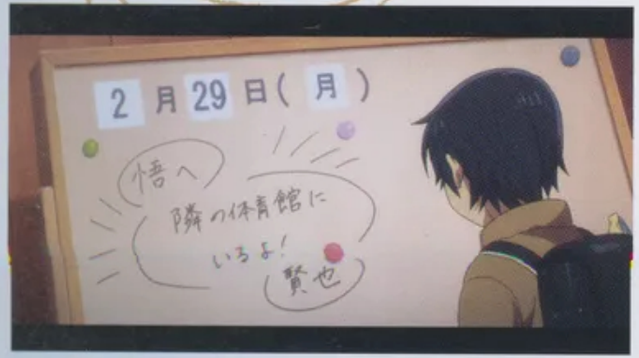
アリバイ工作の下準備

ユウキさんのアリバイ工作のため、悟は白鳥家で二つのことを確かめる。ひとつはユウキさんの父親の部屋の位置、もうひとつはユウキさんが加代と会っているか。果たして彼の反応は、加代を心配していたから故の満面の笑みだった。

アリバイ工作

ユウキさんへの確認を終え、その日の夜に悟は白鳥家の父親の部屋に投石し窓を割る。それを機に警察を呼び、さらに白鳥家の車やバイクをパンクさせることでユウキさんのアリバイを作ることに成功。さらに、悟は加代の母を尾行して物陰に潜む……。

前回のリバイバルからの変化



悟が行動を違えてしまったために、前回のリバイバルではオセロをしていたはずの加代は、バスケットボールを楽しんでいた。このように悟の行動によって以前と状況が変わってくることもあり、それが結果的に犯人の行動にも影響する可能性がある。

誰かが加代を……

第7話のラストカットにて、バスの中にやってきた人物。悟との合図である「三回のノック」もなく入り込んだその人物の目的とは?

KEYWORD

【勇気出して来てよかった】

第4話でも加代が呟いていた言葉。第7話において、ユウキさんと加代がたびたび会っていたことが判明し、この言葉がユウキさんからの影響であろうことが推察できる。

【ケンヤの視線】

悟に対し、以前から疑問を抱いていたというケンヤだが、本編内の描写でもそのことが確認できる。例えば第2話では、リバイバルした直後の悟が、忘れた手袋を取りに行くために「アジト行かない?」と友人たちに提案。だが、「雪が降った後にアジトに行かない」ルールを提案したのは、18年前の悟自身だった。ケンヤはその時のちぐはぐな悟の様子を、冷静に観察していた。

■制作こぼれ話

この話数から物語の中心になってくるのが、バスの中ですね。美術ボードが朝、夜、ストーブ、ランタン光源と、4シチュエーションほどあって、使い分けているんです。

バス車内で一番面倒なのはレイアウトですね。伊藤監督はあまり壁をブチ抜いてカメラを置いたりしないのですが、バス車内が狭いのでアニメーターは大変だったかと。

藤田祥雄(制作デスク)&渋谷晃尚(設定制作)

第八話 螺旋

自宅に帰らずに廃バスの隠れ家で過ごす加代と、それをサポートする悟たち。彼女を自らの手で失踪させ、警察や役所の介入を招くことで母親や誘拐犯から遠ざける、それが悟が描いたシナリオだ。だが、ある夜に隠れ家にやってきた大人の男、その人物が残したバックパックの中身を見た悟は戦慄する。ロープや目出し帽、霧吹きといった雑多な物の数々……。悟はそれが何かを知っていた。加代を誘拐した真犯人が、殺害時に使用した品々とまさに同一なのだ。未だに同じ時のレールに乗っているのか…その疑いを拭いきれない悟。次に彼が選んだアクションは、彼女を自分の家に匿うというものだった。佐知子は、息子の決意と行動を理解し加代を受け入れる……。

STAFF

脚本:安永 豊
絵コンテ/演出:こさや
作画監督:古住千秋

バスの中で過ごす加代。周囲の大人たちからの反応は鈍く、彼女の母・明美も探し出す様子がない。不登校が続く加代に対して対策が成されぬまま数日が過ぎる。

の中にいた……

悟は誕生日プレゼントとして、加代から手編みの手袋を渡される。前回のリバイバルの際は、彼女が帰らぬ人となったため、受け取ることができなかったものだ。悟はそのことに感じ入り、涙する。

危険なバスから移動し、悟の家で一泊する加代。そして明朝、悟にとっての普段通りの朝食が食卓に並んだ。だが彼女にとってそれは、想像の中にしか存在しなかった光景だった。

KEYWORD

【悟の弁当箱】

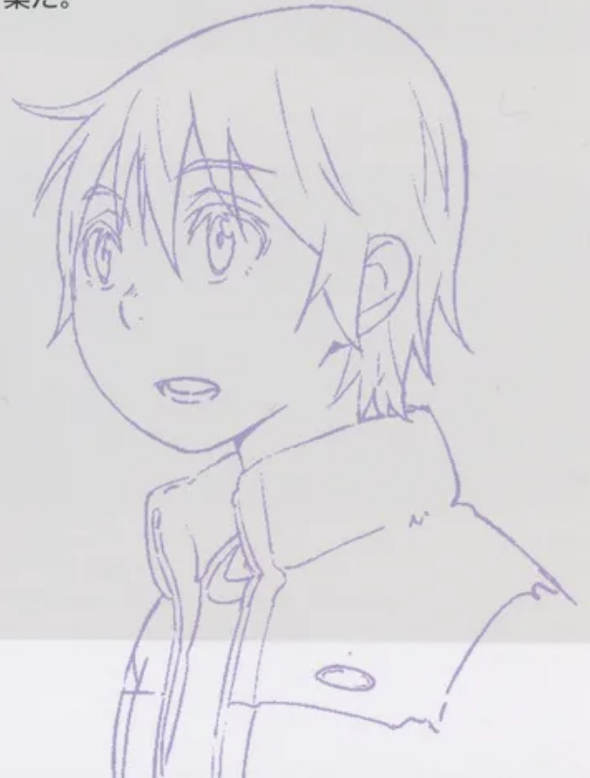
悟の弁当箱に描かれているのは、彼が大好きなヒーローの絵。

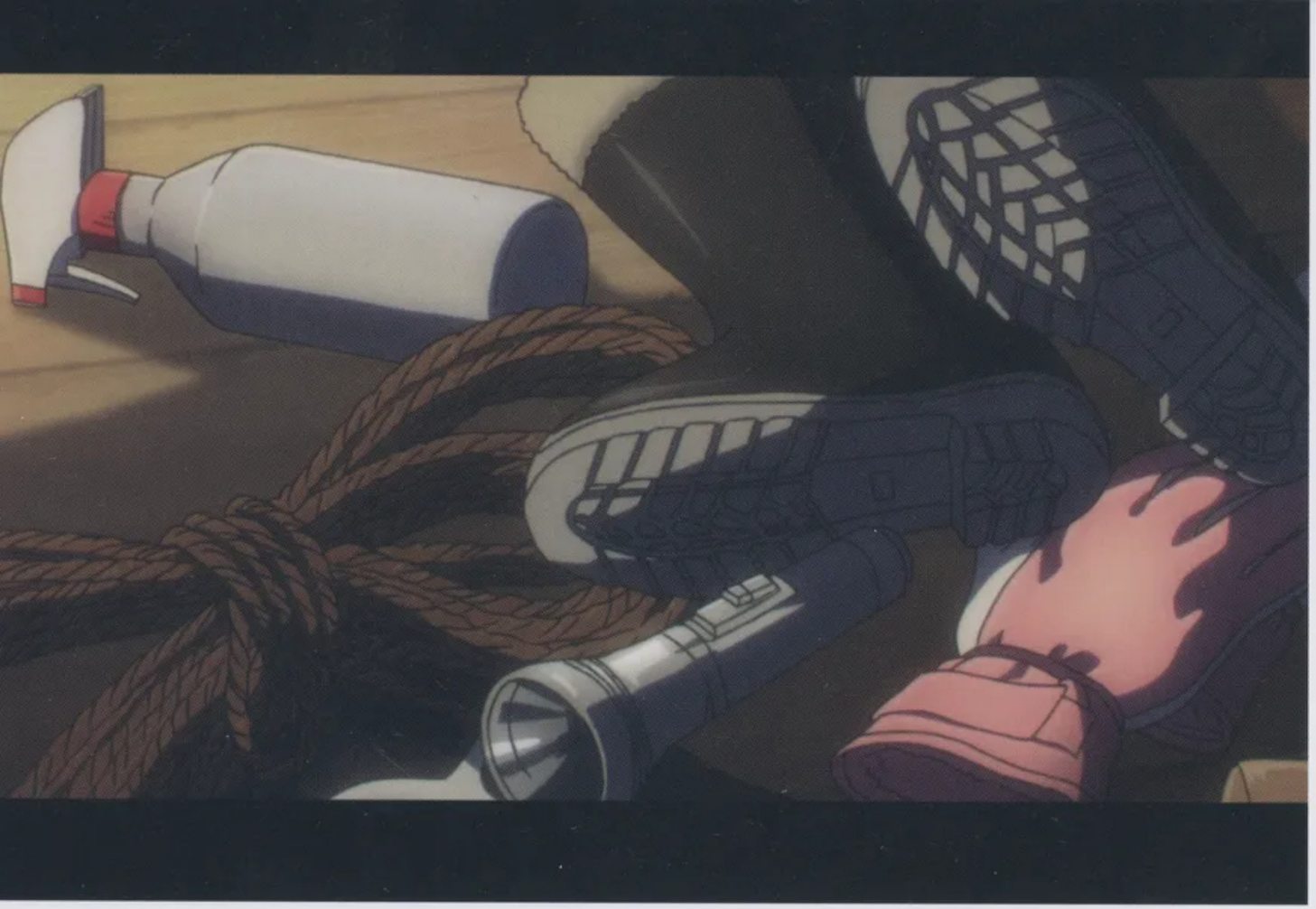
【すれ違った少女】

悟が泉水小学校から抜けだし、美琴小学校に行く道のりですれ違った少女。彼女が、小学生連続誘拐殺人事件第二の犠牲者となる中西彩だ。

【何事も全力だ、とか言っちまったからな】

第３話で、加代の誕生日を知るために職員室へ来た悟に対して、八代が口にした。悟が浜田にスケートの勝ちを譲った事を受けての言葉だ。





真犯人の遺留品

隣の泉水小学校に打ち捨てられていたバスの中に、加代を匿うことにした悟達。だが、深夜そのバスの中に見知らぬ誰かがやってくる。翌日、バスの中にはバックパックが置かれていた。その中身は、2006年で澤田から教えられていた真犯人の犯行用具に酷似していた…。

遺留品❶ ゴム長靴

澤田の調査によれば、物置から加代を連れ去る際に犯人はゴム長靴を履いていたということだった。ユウキさんが容疑者となったのは、物置前の足あとが白鳥家のゴム長靴と一致していたためであり、澤田は真犯人の偽装工作と考えていた。

遺留品❷ 霧吹き

バックパックの遺留品の中には霧吹きもあった。澤田の話では、加代は業務用冷凍庫に入れられた後、霧吹きを使い急速に凍死させられたのだという。

遺留品❸ 練炭

バスの中にあった箱には、練炭も入っていた。練炭は燃焼させると一酸化炭素が発生する。自殺にもよく使用されるので、真犯人は自殺に見せかけて人を殺害したことがあるのかもしれない。

バスにやってきた男

深夜にバスの中にやってきた男。ダンボールを力いっぱい蹴ったことから、かなり苛ついているようだ。その理由は……？

逃走した母親

児童相談所の職員たちと共に雛月家にやってきた八代。だが、家はもぬけの殻だった。直前までは明美がいた形跡があり、翌日に再訪することになった。

佐知子と八代の電話

佐知子は八代と連絡を取り合い、加代をどういうかたちで救い出すかを探っているようだ。「児童養護施設に保護されることになるのか」と問う佐知子に八代は考えがあると言うのだが……。

雛月家へ

悟、佐知子、加代の三人は、ついに雛月家へと乗り込む。明美に対し、どのように対処するのか……。

KEYWORD

【身をすくめる加代】

加代を連れて悟が帰宅し、佐知子の手が伸びた時に、彼女は反射的に身をすくめた。母親による虐待の経験から、体罰を受けると想像したのだろう。

【カレーは何日でも食べられるっしょ】

悟が大量に作られたカレーを見て「誰も来なかったらどうするつもりだったの、この量？」と聞いた際に佐知子が返した言葉。第1話でも佐知子は、スーパーから出る際に同じ言葉を発している。

【「ワンダーガイ」って言うんだ、カッコいいだろ?】

これまでたびたび登場した悟お気に入りのヒーローの名前は「ワンダーガイ」というらしい。

■制作こぼれ話

八代たちが雛月家に入った時、焼きそばの食べ残しが見えるんです。あれは焼きそば弁当というもので、制作中に三部先生が差し入れとして送ってくださったものなんです。北海道のご当地もので、捨てるお湯を使ってスープを作る粉末がついてるんです。

お風呂シーンで佐知子が乗り出した時に、胸が乗っているのは伊藤監督のこだわりです（笑）。

藤田祥雄（制作デスク）&渋谷晃尚（設定制作）

『僕だけがいない街』の食事場面が映すもの

『僕だけがいない街』という作品には、印象の強弱は別として、食事の場面や食べ物が頻繁に登場する。<リバイバル>という飛び道具があるとはいえ、リアルな日常生活を舞台とした作品なのだから、食事の光景が頻出するのは当然……なのだろうか？　この作品で食事の場面が果たす役割とは一体なんなのだろう。

「僕らが毎日暮らしていて、感動することってそんなに起こらないじゃないですか？　ご飯が美味しいなっていうこととか、さっきすれ違ったあの子がかわいかったなぁってことぐらいですよね（笑）。しかも、それすらも意識しないと忘れてしまう。でも実は、感動することは日々の中に隠れている。そういうことを忘れてくれるなという意味をこめて、食事シーンを描いていました」（伊藤智彦監督）

本作の主人公、藤沼悟は幸か不幸か<リバイバル>によって自分の人生を何度も繰り返すことになる。そんな生活が続くうち、何気なく見過ごされてしまうような日々の営みが特別な意味をもって目に映るようになっていくのはごく自然なことだ。

たとえば、誰かのために食事をつくった経験がある人なら、悟の母・佐知子がいかにさりげなく息子の健康を気遣った食事を用意しているか、その手間と愛情に感嘆することだろう。ほぼ毎回の食事シーンで主食と副菜、汁物、炭水化物・野菜・タンパク源がバランスよく配置され、あたたかい食事はなるべくあたたかいうちに、そして孤独な食卓にならないよう、常に寄り添って息子の様子を見守っている。

第4話より

また、悟と佐知子の間のみならず、この作品ではあたたかい食事が人と人との情愛が通じるときの媒介としても描かれている。また、第4話でのサンドイッチの場面でも明らかなように、「共に食事をつくる」という行為も、人と人とが親密になる場面の象徴として描かれている。

翻って、たとえば第8話で雛月加代が佐知子のつくる朝食を見て涙する場面、そのとき加代の脳裏によぎるのは、実母によるうすら寂しい朝げの記憶だ。封の開いていないカップ麺、焼かれていない食パン一切れ、僅かな小銭。別の場面ではカップ焼きそばの食べ残しが煙草の吸い殻のすぐ隣に無造作に放置されていた。藤沼家との対比はショッキングでさえある。また、第11話で入院中の悟を見舞う八代学が林檎をむく姿。悟の命を長年つけ狙っていた八代が、その標的のために食べ物を用意す

第11話より

る。しかもその食べ物は、彼の秘密のひとつであるキャンディ同様、温度を持たない果物だ。林檎という果実が抱える寓意性を持ち出すまでもなく、八代の屈折した人間性を示す光景と言えるだろう。

ことほど左様に本作では、食事が単なる風景以上の役割を担って作品に貢献している。

「食事の場面をアニメで描くのは大変なんですよ。ただ単に、食べたカレーがお皿から減っていく、それを描くのだけでもとても面倒くさいし、ごまかしがきかないから難しいんです。止め絵で綺麗なご飯を描くことも重要です。でも、絵だけを見せられても、"きれいな絵ですね"というふうにしかならない。その食事に至るまでのストーリーや登場人物たちの変化が、観ている人の感情を揺さぶるんだと思います」(伊藤)

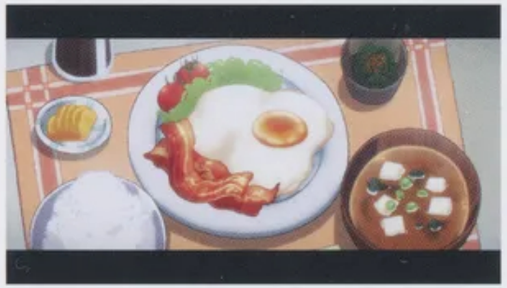
第2話より

監督のことば通り、全体を通して印象に残るのは、食事そのものよりその食事を食べるシチュエーションだ。第7話、アジトに身を隠す加代に差し入れしたカップ麺。その特別な味はきっと悟の記憶に残り続けるだろう。第2話で佐知子がつくるハンバーグ、第8話で佐知子が加代たちのために用意するベーコンエッグの朝食も、シリーズ全体の中でひときわ強い印象を残す。

「2話のハンバーグと8話の朝食は、ここはちゃんとやっておかないといけない、とはじめから考えていました。ハンバーグを調理する場面ではロトスコープ(実写映像を元に作画する技法)を使ってしっかり描いているんです。第1話でカレーを食べている場面が出てくるんですが、これは2話のためにわざと悟に雑に食べさせているんですね。それもこれも、次の話のハンバーグを活かすためです。」(伊藤)

第8話より

この場面は、目の前で母を殺された悟が<リバイバル>で幼少時代に戻り、生きている母と再会した直後である。なにげない母の姿が悟には愛しくてたまらない。それまで見落としていた所作のひとつひとつが、一度それを失った目には新たな輝きを持って飛び込んで来る。ここでの丁寧な描写は、つまり悟のまなざしそのものでもあり、それを我々に伝えるための演出方法なのだ。



第8話より

第8話の朝食の場面が我々の心を揺さぶるのも、それまでの布石がある。シリーズを通じて朝食を描き続け、我々視聴者にとってもそれが普通の光景になったからこそ、その「普通」に感動する加代の不憫さが胸に迫ってくるのだ。

「アニメーションで食べ物を描くのは確かに大変なんですが、でも実写だと、どんなにいい作品であっても、存在感としては実物の食事とあまり変わらなくなってしまう。でも、アニメで食事をうまく描けば、なにかが誇張される気がするんですね。イデア(本質)が増すというか、なにかが研ぎ澄まされる感じがする。何十年前の作品でも、名作アニメの食事シーンって、今でも語り継がれていますよね。つまり、アニメにとって食事の場面というのは、うまくやればそれくらい印象に残るものなんですよ」(伊藤)

古川耕(ふるかわこう・ライター／放送作家)

第九話 終幕

3日にわたる行方不明の期間を経て、自宅へと戻る加代。激昂する加代の母・明美だが、そこに児童相談所の職員と八代が現れた。加代の一時保護を伝える職員に明美は反発し、失踪事件として通報すると息巻く。3日間の失踪を事件化されると悟たちが不利になる…そんな状況の中現れたのは、明美の母——加代の祖母だった。明美は母に縋って泣き崩れ、加代は祖母が引き取ることとなった……。加代との別れから数日後、悟は小学生連続誘拐殺人事件二人目の犠牲者になるはずの中西彩を探りはじめる。隣の泉水小学校に通う彼女を事件から遠ざけるため、悟はケンヤとヒロミに自身の考えを話し協力を仰ぐのだった。

STAFF
脚本:岸本 卓
絵コンテ/演出:伊藤智彦
画面設計/作画:徳野悠我

警察に行こうと加代の手を引く明美を止めたのは、彼女の母親の声だった。明美は涙に暮れるが、それは自身への哀れみゆえに他ならない……。加代はそんな彼女を見ようともしなかった。

であることを、俺は信じる

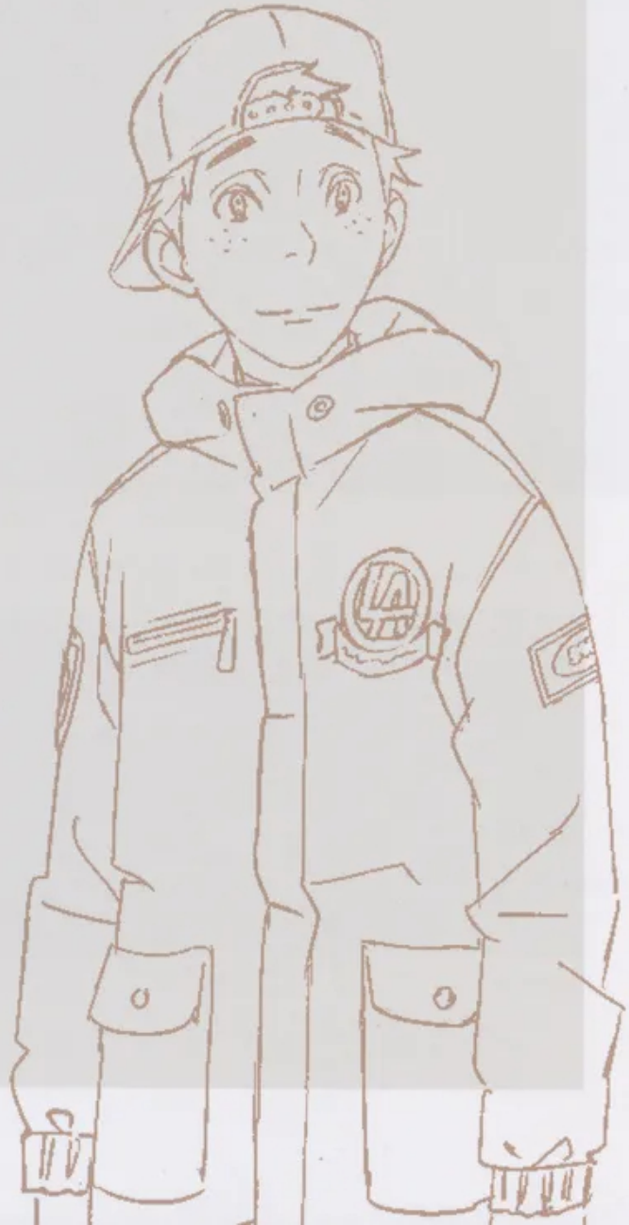
中西彩を尾行した際に佐知子に見つかり、買い物袋を持って帰るはめになった悟。偶然出会った八代の車に同乗することになり、中西彩についてのアドバイスを受ける。さらに悟は車の中で、八代の飴玉への奇妙な執着を目にすることになる。

ケンヤ、ヒロミと協力し、改めて小学生連続誘拐殺人事件を止めるのだと決意を固める悟。以前とは違う、今の自分なら止められるはずだと思いを新たにする。

KEYWORD

【勇気出してやろうよ】

第7話で悟とすれ違った際、「勇気出してやろうよ」と言っていた中西彩。ユウキさんと公園で面識があることを考えると、この発言も彼の影響によるものだと推察される。



田広美(11)

中西彩(11)

雛月加代(11

中西彩の行動

小学生連続誘拐殺人事件で加代の次に狙われるはずの人物が、隣の泉水小学校に通う中西彩だ。加代がターゲットから外れた以上、今度は彼女が狙われる可能性が高い。悟は彼女の行動を探り始める。

ひとりぼっちの少女

中西彩はユウキさんと共にいることが多いのだという。加代と同じように「ひとりぼっち」になりがちな少女なのだろう。

中西彩の行動パターン

悟は彩の下校後の行動を探っていく。16:00に河川敷でユウキさんと会い、16:15には学習塾へ。18:35に塾から帰宅というのが、日々の行動パターンであるようだ。

仲良くなるための方法

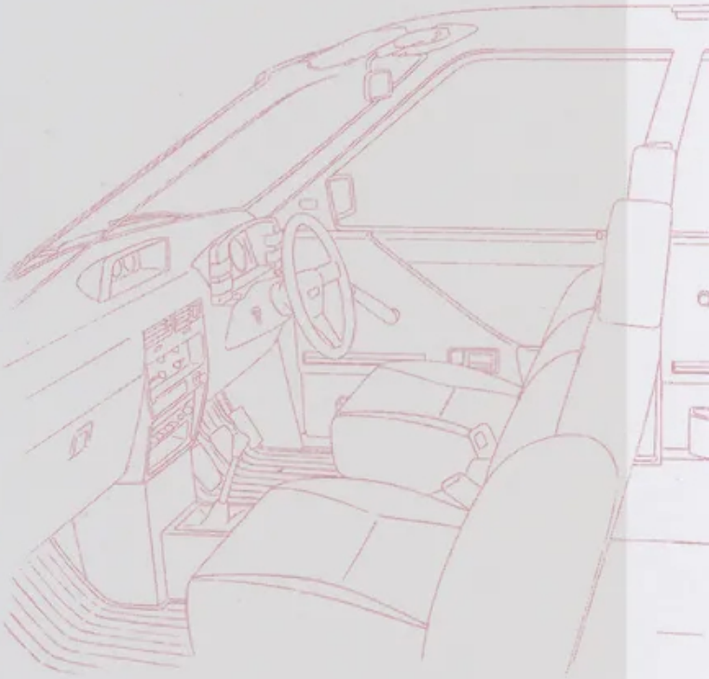
近づくためのハードルが高そうな中西彩。彼女へのアプローチのため、悟は佐知子と八代から助言をもらう。佐知子からは「当たって砕けろ」と、八代からは「警戒心を解け」と教えられるが、悟が彩に対して取った行動は……。

加代の救出

加代は母·明美の手を離れ、祖母の家へと引き取られることとなった。彼女が事件に関わることはもうないはずだ。ついに悟は彼女を救ったのだ——。

ケンヤ、ヒロミの協力

加代を救ったにも関わらず、中西彩の尾行を始めた悟に違和感を持ったケンヤ。悟は仮説という形でケンヤとヒロミに自分の考えを伝えることにした。この街には殺人犯が潜んでいる…悟の突拍子もない話を、ふたりは信じてくれた。彩をひとりぼっちにさせないため、三人は共に行動することになる。



■制作こぼれ話

９話は徳野悠我さんの一人レイアウト回なのですが、なかでも車の中のカットがハイライトですよね。30秒弱の長回しカットがあるのですが、一番作画的に手間がかかっています。徳野さんはリアルかつ気の利いた芝居をたくさん入れてくれるんですよ。

ラストで美里が読んでいる本は「はてしない物語」のつもりです。少し暗そうな女の子が読んでいる本として、なんとなく思い浮かんだんです（笑）。

藤田祥雄（制作デスク）&渋谷晃尚（設定制作）

ヒロミへのフォロー

小学生連続誘拐殺人事件第三の被害者となるはずのヒロミ。彼に対しても悟はできるだけ一緒にいるように気を配っている。

ひとりぼっちの美里

加代、中西彩、ヒロミ。小学生連続誘拐殺人事件被害者の三人をひとりぼっちにさせないよう奔走する悟。だが、真犯人が次に選ぶターゲットについては、悟がリバイバル前に得た知識は通用しない。そして悟のクラスでは、柳原美里が孤立しようとしていた……。

第十話 歓喜

次の被害者となるはずだった中西彩のひとりぼっちをなくすため、彼女に声を掛ける悟たち。最初は取り合わなかった彩だが、カズの一言がきっかけとなり、彼女もアジトへ顔を出すようになる。その結果に満足した悟は次に、孤立していた柳原美里に目を向けた。放課後のアイスホッケー部の試合会場へ赴くが、そこにいたはずの美里の姿が消える。八代に頼み込んで彼女が乗ったと思われるトラックを追う悟。だが、その車中で、八代の口から信じられない話を聞く。そこから導き出される答え……目の前にいる男こそが、真犯人！　細工されたシートベルトによって脱出がままならなくなった悟は、車もろとも河へと沈められてしまう。そして、悟の意識は……途絶えた…。

STAFF
脚本:岸本 卓
絵コンテ/演出:鹿間貴裕
作画監督:前田学史

八代の車に乗り込み、白鳥食品の車を追う悟。だがその車中で、悟は奇妙なものを見つける。それは下剤だった。八代は車が自分のものではないことを告げ、自分がどのように悟に"計画"を阻止されてきたのかを語り出す。今、ここに小学生連続誘拐殺人事件の真犯人が明らかとなる……。

知ってるぞ！

中西彩に近づくために、興味がありそうな話題を振ってみる悟達。だが、予想外に博識な彼女に対し、たじろぐ結果に。さらに「子供っぽい」、「ヒーローごっこ」という言葉にケンヤと悟が過剰反応してしまう。折り合いがつかぬまま物別れに終わるかと思われたその時……。

加代、中西彩、ヒロミの三人を事件から遠ざけた悟。だが、同時にそれは真犯人の次の行動が予測できなくなったということでもある。犯人は新たな代償行為を求めているはず……それが事件解決に辿り着く糸口となるのでは、と悟は考える。

KEYWORD

【卒業式にいない母親】

冒頭の卒業式のシーンは、リバイバルの前、悟にとっては17年前の本来の子供時代に体験した記憶だ。ヒロミの両親は遺影を持って卒業式に参加してるが、加代の母親である明美の姿は見えない……。

【やっぱりここにあった】

アジトに訪れた悟は自身の手袋を見つけ出す。第2話で悟は手袋をどこかに忘れていたことに気がつき、アジトにあるのではないかとオサムから聞いていた。

【作り出された"ひとりぼっち"】

美里がひとりぼっちになっているという情報を悟に教えるヒロミ。一見、自分自身で気付いた情報を伝えているようだが、直前にヒロミが職員室から出てきた描写があることから、そもそも「美里がひとりぼっちである」という情報そのものが、八代の誘導によってもたらされた可能性が高い。

【どうせ明日も会うのにさ】

美里の様子を探るため、アイスホッケーの試合会場に向かおうとする悟に対して、ケンヤが呆れながら呟いた言葉。その「明日」が決して来ないことを、この時はまだ誰も知らない。

八代の罠

小学生連続誘拐殺人事件の真犯人。それは美琴小学校5年4組の担任教師、八代学だった。自身の犯行計画をたびたび妨げる悟に対し、彼はひとつの疑念を抱いていた。それを確かめるため、アイスホッケー部の試合当日、悟に対する罠が動き出す……。

八代の罠① 美里にアイスホッケーの試合観戦を勧める

八代は、まずクラスメイトから浮いていた美里に対し、アイスホッケー部の試合観戦を勧めた。さらにその情報をヒロミに伝え、悟が試合会場に来るかどうかを確かめるべく待ち伏せする。彼が現れたならば、悟に対する疑念は"敵"であるという確信へと変わる……。

八代の罠② 美里に下剤の入った飲み物を渡す

スケート場の客席で八代は美里に下剤入りのドリンクを渡した。必然的に、彼女はトイレへと向かい、八代自身は非常口で悟を待ち構える。さらに白鳥食品の弁当を注文しておくことで、配達の軽トラックがスケート場に現れるように手配されていた。悟はそれらの情報を繋ぎ合わせた結果、美里が白鳥食品のトラックで連れ去られた？との考えに至る。

八代の罠③ 白鳥食品のトラックを追跡するよう悟を誘導

事前に盗難車を用意していた八代。さらにシートベルトには、外れないように細工を施してあった。トラックを追跡しようとしていた悟をその車に乗せ、八代は悟に自らの正体を語り始める。彼が運転する車は人気のない河のほとりで停まり……。

中西彩への対策

中西彩をひとりぼっちにしないため動き出した悟達。彩は当初、彼らを相手にしなかったが、カズの「アジトは男のロマンだ!」という一言が気をひく決め手になったようだ。その後、アジトへとやってきたことをきっかけに、彼女のひとりぼっちは解消された。

ヒロミへの対策

加代、中西彩の次に狙われるはずのヒロミ。悟は下校時にできる限りヒロミとともにいることで、彼のひとりぼっちでいる時間をなくし、犯人に付け入る隙を与えないように行動する。

美里のために

給食費紛失事件以降、周りと疎遠になっていったという美里。そのため真犯人の次の標的となる可能性を考えた悟は、彼女の周囲も警戒しようと考えた。

試合会場へ向かう悟

美里は学校前からバスに乗り、どこかへ去ってしまう。行き先はアイスホッケーの試合会場である若葉体育館との情報をヒロミから得て、ひとりで向かう悟。情報通り、美里は会場にいたのだが、それは真犯人・八代の周到な罠だった……。

KEYWORD

【いけね、これは八代の受け売りだった】

八代自身がここで「六年生を担当したら」と言っているように、悟はこの言葉を、17年前の小学6年生の頃に聞いている。これを悟が知っていることそのものが、八代にとって不審なことなのだ。

【お祭りの光景】

悟が河の底に沈んでいく中で見た走馬灯のひとつ。ここで悟はワンダーガイのお面を頭に被っている。第1話の交通事故の際に見たお祭りの走馬灯でも、このお面を持っているので、ふたつの記憶は繋がっているのだろう。

■制作こぼれ話

この10話は、作画さんにお仕事をお願いした時に断られたこともあるんです。アニメーターさんが「犯人を知りたくない」と言って描きたくないと（笑）。そんな理由で断られるなんて、はじめての経験でした……。

10話で登場するトンネルは、実際には苫小牧にありません。八代がここで変化するという象徴的な意味で使用した演出上の仕掛けなんです。「僕の車じゃないんだ」と言わせるための場所を用意したんですね。

藤田祥雄（制作デスク）&渋谷晃尚（設定制作）

1977年　1982年　1988年

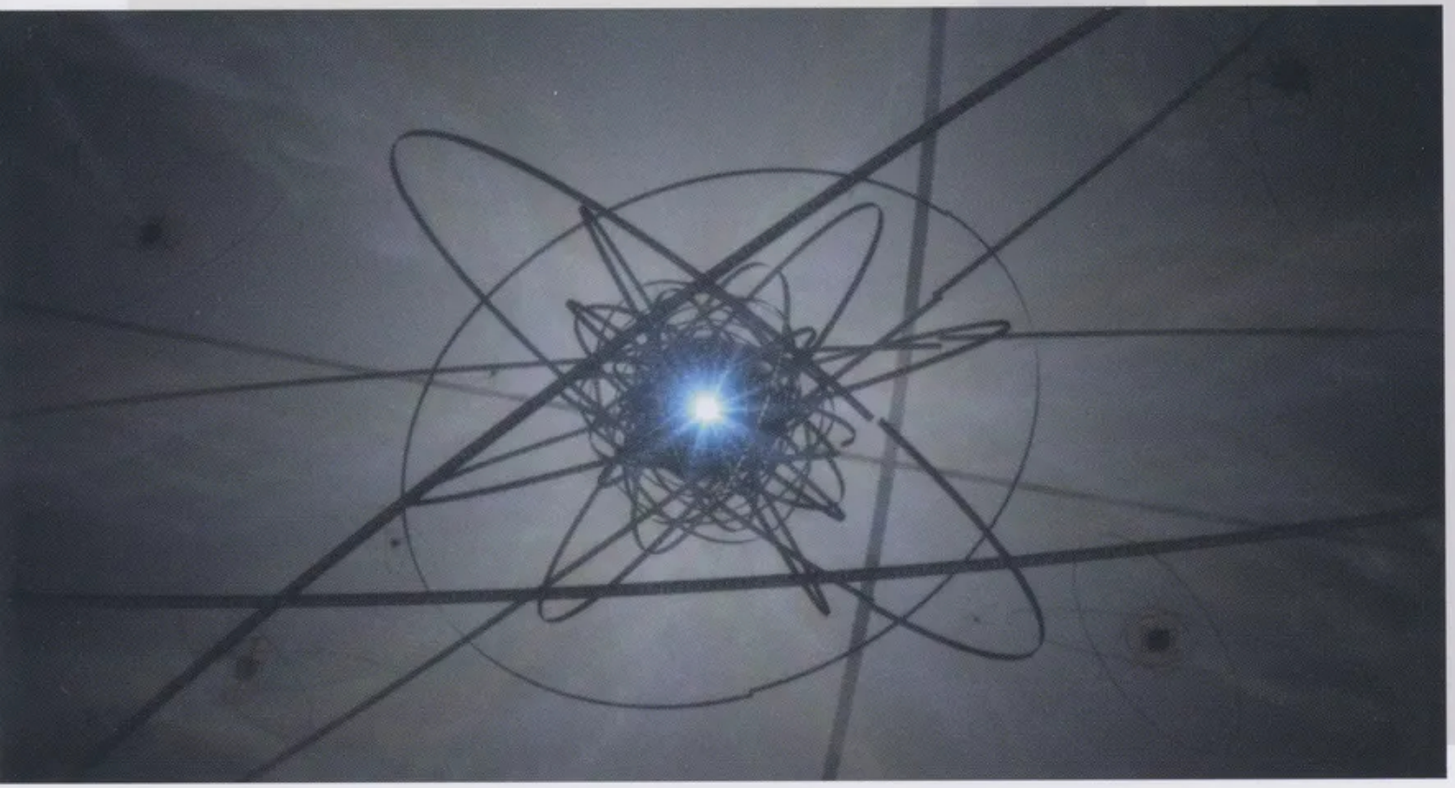
3月2日(水)　5月18日(火)　2月15日(月)　2月16日(火)　2月17日(水)　2月18日(木)　2月20日(

リバイバル・クロノロジー

ここでは、『僕だけがいない街』で起こった出来事を時系列順にまとめた。
case file1で二つに分かれた時間軸を紹介したが、第7話で悟が再度リバイバルし、3つめの時間軸が誕生している。

リバイバル後の歴史

- 藤沼悟、雛月加代誕生
- 雛月明美、高島加寿雄と離婚
- リバイバル開始（第1話）
- 悟、リバイバル後初めて加代と会話
- 悟、文集を読む
- 悟、加代を誕生日会に招待



再リバイバル後の歴史

- 悟、スケートの授業で浜田に負ける
- 悟、加代の誕生日を知る
- 悟、河川敷でユウキさんと会い、白鳥家を訪問
- 悟、加代の虐待現場を目撃

2月22日(月) 2月23日(火) 2月25日(木) 2月27日(土) 2月29日(日) 3月1日(月) 3月2日(火) 3月3日(水) 3月4日(木) 3月5日(金) 3月6日(土)

悟、佐知子からデート資金を貰う
加代をデートに誘い、
明美の説得のため雛月家訪問

悟と八代、
加代の虐待について話す

悟と加代の日直日
給食費紛失事件が起こる
クリスマスツリーを見に行く

悟、雛月家から加代と一緒に登校
児童館に行った後、一緒に下校
悟、深夜０時前に雛月家を訪問

悟、加代と科学センターでデート

0:30 ～ 6:10 7:00 過ぎ
失踪に気づいた明美、藤沼家に電話をかける
八代、日の出前に加代の遺体を物置に戻す
明美、遺体を発見する
悟、加代が登校していないことを知る

澤田、藤沼家を訪問
悟それを目撃

7：00
加代、
藤沼親子とともに家に帰る
八代、児童相談所の職員、
加代の祖母とともに雛月家を訪れる
加代、保護される

6:00
悟、雛月家に行く
悟と加代の誕生日パーティー
21:00 頃
加代、パーティーから帰宅後に
母親とその交際相手から暴行を受け、
自宅物置に閉じ込められる
22～23:00
加代、物置から八代により連れ去られる

1：25
悟、廃バスの加代に会いに行き、
そのまま朝まで過ごす
悟、ケンヤ、ヒロミ、放課後加代と過ごす
八代、加代の祖母に連絡をする

再リバイバル開始（第７話）

ケンヤ、悟に「お前は誰?」と問う
悟、ユウキさんに加代と会っているか確認
加代、ケンヤ、ヒロミ、カズ、オサムと
児童館でバスケをして悟を待つ

悟と加代の誕生日会
17:45
悟、パーティーから
抜けて白鳥家へ向かう
悟、白鳥家に投石
悟の明美襲撃、
ケンヤにより未遂に終わる
悟とケンヤ、加代を
泉水小の廃バスに隠す
23:28
悟、帰宅。
佐知子に明美からの電話を確認する

1:10
八代、廃バスを訪れる
悟、加代に弁当を差し入れる。
その帰り中西彩とすれ違う
八代、児童相談所の職員とともに
雛月家を訪問するが不在
加代、悟に誕生日プレゼントを渡す
悟たち、バスの中で犯人の遺留品を見つける
加代、藤沼家に泊まる
佐知子、八代に連絡する

1988年　1989年　200

3月7日(日)　3月8日(月)　3月9日(火)　3月10日(水)　3月11日(金)　3月12日(土)　3月13日(日)　3月14日(月)　3月15日(火)　7月

リバイバル後の歴史

悟、学校に登校。
八代、生徒に嘘の報告をする

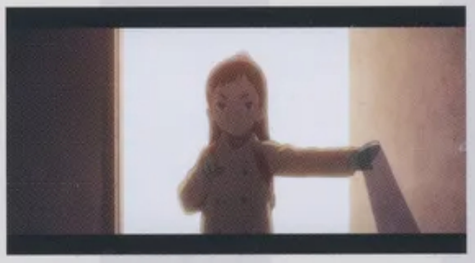
中西彩失踪
児童のみでの外出が禁止される

事件が公開捜査に
切り替えられる

悟、ゴミを捨てる明美を目撃する
リバイバルが終わる(第5話)

再リバイバル後の歴史

悟、中西彩の行動を監視
16:00　中西彩、ユウキさんと会う
16:15　中西彩、学習塾に到着
18:00　悟、ヒロミ、ケンヤ児童館に
18:20　悟、ヒロミ、ケンヤと別れる
18:35　中西彩の塾終わる
佐知子とともに八代に
車で送ってもらう



悟、ケンヤに事件の概要を話す
悟、ケンヤとヒロミに泉水小の
廃バスで真犯人について語る

カズ、中西彩を迎えにいく

悟、加代のその後を八代から聞く
悟、佐知子に
中西彩のことを相談する

カズ、オサム
三人の後をつける
美里一人で下校
悟、ケンヤ、ヒロミ、
中西彩に接触

中西彩、アジトを訪れる

若葉体育館にてアイスホッ
八代、正体をあらわす
悟、河の底に沈む(第10

悟、美里と仲直りに失敗する

2006年　　2010年

8月　10月　10月14日(火)　5月11日(木)　5月12日(金)　5月13日(土)　5月14日(日)　1月22日(日)　1月29日(日)

悟、リバイバルから戻る(第5話)
悟、警察から逃れ、
橋の下で眠る

悟、高橋店長と再会
悟、愛梨と再会
佐々岡家に避難する

悟、小岩で澤田と会う
愛梨、病院で目を覚ます
澤田、愛梨の入院している病院を訪ね、
愛梨の逃亡が発覚する
悟、愛梨と再会する
16:50　悟、逮捕される。新たなリバイバルが起こる(第7話)

17:00　西園市議、ピザ屋を訪れ、愛梨と出会う
19:25　愛梨の携帯に佐知子の携帯からメールが届く
佐々岡家が放火される

悟、昏睡状態から目覚める
(第11話)

悟と八代、病院の屋上へ
八代、殺人未遂の容疑で緊急逮捕

悟、同窓会へ

悟、久美に勇気の出し方を教える
八代に出会う

悟、ケンヤとヒロミに会う
悟、久美と出会う
悟、加代と再会し記憶を取り戻す
悟、リハビリの量を倍にする
悟、ケンヤと澤田に出会う

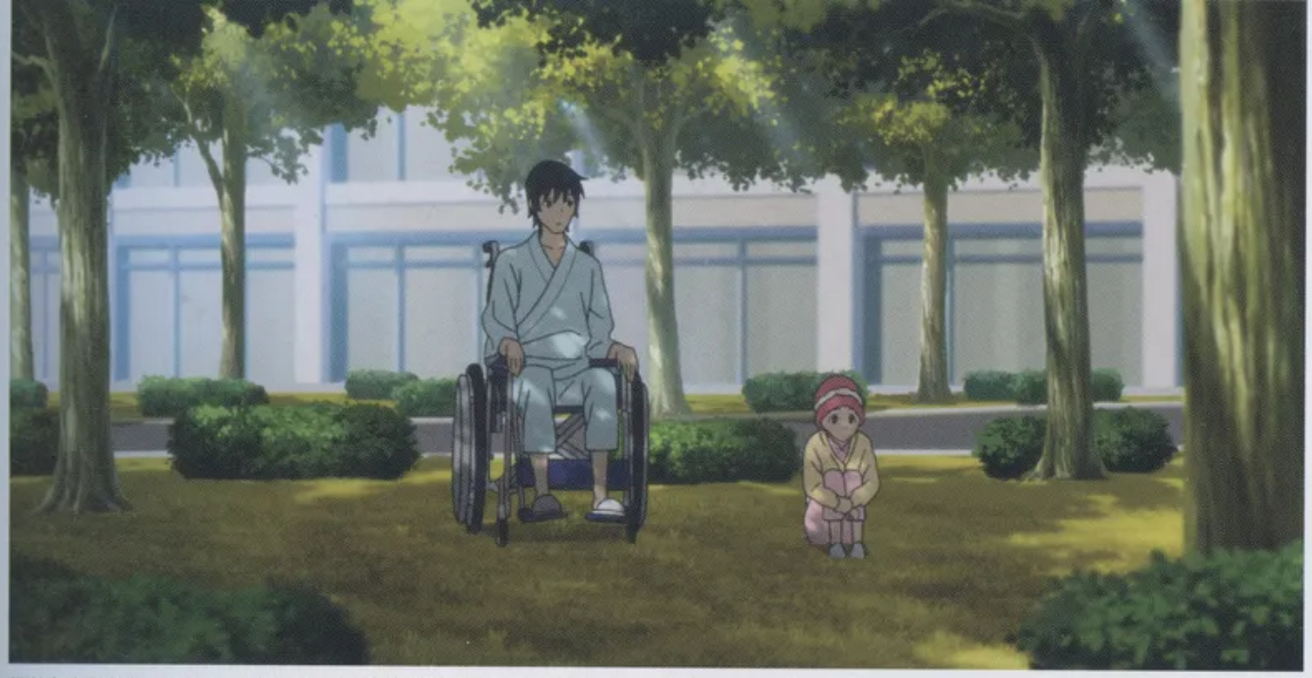
悟、再び愛梨に出会う

八代、俺の記憶は戻

第十一話 未来

年月は流れ、2003年。昏睡状態となった悟だが、ついに目を醒ます。15年もの間眠り続けていたという事実と、事件にまつわる記憶が失われていることにショックを受ける悟。そんな彼のもとに、赤ん坊を抱いた加代がやってくる。感極まり、祝福の言葉を贈る悟……。
季節は秋。悟は院内で知り合った久美という少女と友人になっていた。そんな二人のもとに、あの帽子の男・西園が現れる。彼は自身がかつて5年4組の担任だった八代学であることを明かす……。八代や久美と交流を続けながらリハビリの日々を過ごす悟。だが、彼の記憶は閉ざされたままだ。久美の手術を目前に控えたある日、悟は八代に誘われるまま屋上に向かうことになり……。

STAFF
脚本:岸本 卓
絵コンテ:江崎慎平
演出:星野 真
作画監督:伊藤公規・杉崎由香



悟が病院で出会った少女、久美。彼女は八代の紹介でこの病院にやってきたのだという。白血病の手術を受けることが決まり、不安を抱いていた彼女に悟は優しく言葉を掛ける。

っているぞ――

15年の間、昏睡状態だったにも関わらず、順調に回復しリハビリをする悟。加代と出会ってからはその量を倍にし、さらに努力を重ねていく。加代との出会いが彼の心境になんらかの変化を与えたのだろうか……。

久美の病室前で悟と鉢合わせた八代は、ゴシップ誌の人間に邪魔されないようにと理由をつけて車椅子を押しはじめた。悟が連れてこられたのは普段立ち入り禁止だという屋上だった……。

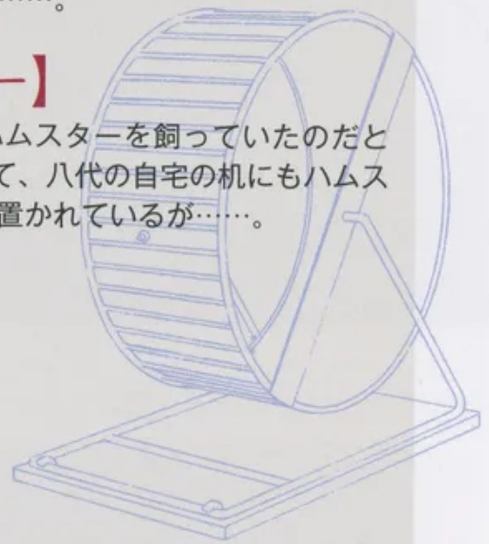
KEYWORD

【あの言葉は なんだったんだべ…?】

上野から電車に乗った佐知子に、ふと湧いた疑問。第1話で佐知子は悟に「上野って電車一本で行ける?」と聞いており、それに対して「行けねえ」と返されていた。そして、第7話で再びリバイバルした悟は、「ホントはさ、上野には電車一本で行けるんだ」と佐知子に呟く。その時の佐知子は気にもとめていなかったのだが……。

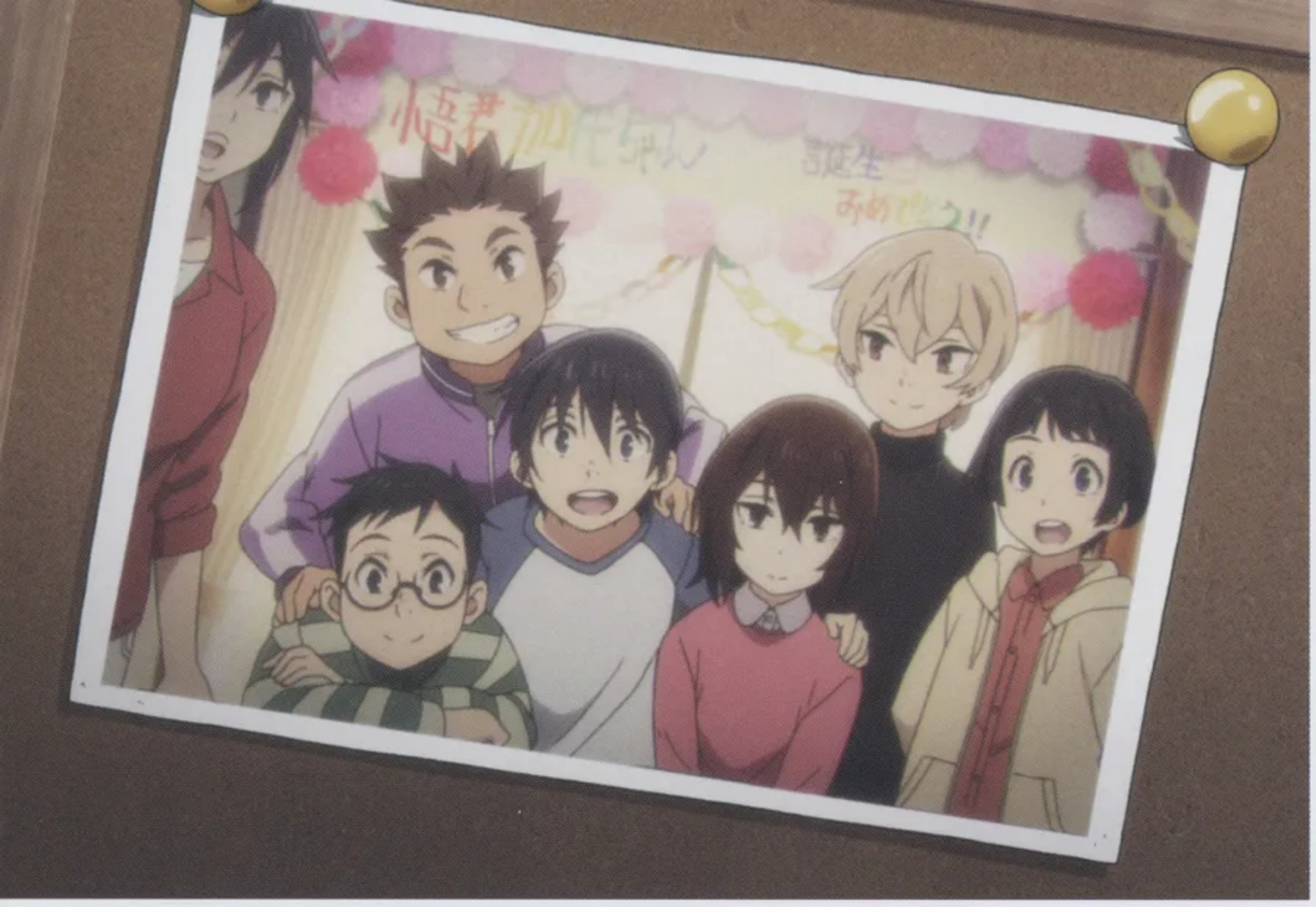
【ハムスター】

八代はかつてハムスターを飼っていたのだという。第8話にて、八代の自宅の机にもハムスターの回し車が置かれているが……。



【蜘蛛の糸が見えた人物】

八代は自分には蜘蛛の糸が見え、それが見えた人間を殺してきたと独白している。実はこれまでの本編中にも、蜘蛛の糸が映るシーンが二箇所存在した。第1話で佐知子が澤田へ電話をしているシーンと、第5話で愛梨がピザ屋を出て歩いていくシーンで、頭上に糸が見え隠れしている。



15年の変化

冷たい河の底に沈んだ悟……。九死に一生を得たものの、彼は重度の昏睡状態に陥ってしまう。目覚めたのは15年後の2003年。その間に、悟以外の人物は一体どのような行動を取っていたのだろうか。

佐知子の15年後

佐知子は15年間、悟のためだけに生きていた。北海道から首都圏に居を移した彼女は、毎日4時間を掛けて悟の身体のケアをし続け、2000年からはEMS（electric muscle stimulator：電気的筋肉刺激器）を使って悟の目覚めに備えていた。さらに入院費や自宅療養費を稼ぐため、コンビニでも働いていたようだ。

ケンヤ、ヒロミ、加代の15年後

加代たちを救おうと、必死に行動していた悟の姿に感銘を受けていたケンヤ。彼は15年を経て弁護士となっていた。一方、医師を目指しているヒロミと加代は結婚し、未来という子供を授かっていた。

八代学の15年後

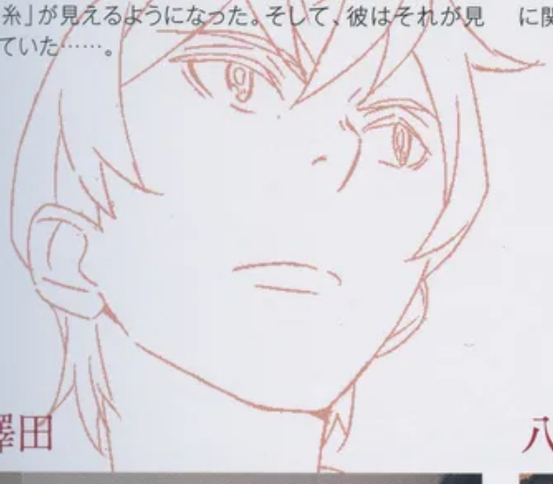
北海道を後にした八代は5年前に結婚。婿養子に入り、姓を西園と
めていた。彼の義父は市議会議員を務めていたが、3年前に他界、
の地盤を引き継いだ八代が、市議に当選したのだ。同じタイミング
下の名前の読みも「まなぶ」と変えていた。

八代の過去と蜘蛛の糸

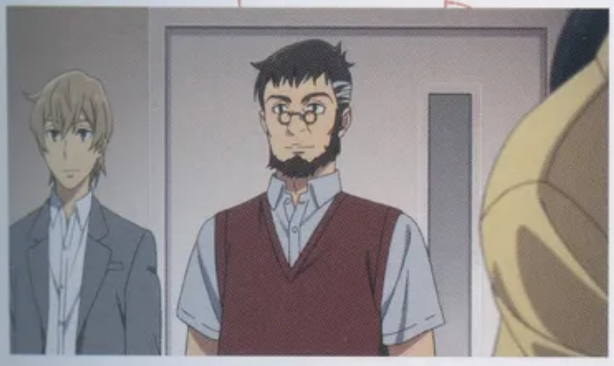
八代は子供の頃、何匹ものハムスターを預かった際に、それらを水を入れた大瓶の中に落としたのだという。一匹だけ溺死せず生き残ったハムスターをスパイスと名付けた八代はそれ以降、特定の人物に「蜘蛛の糸」が見えるようになった。そして、彼はそれが見えた者を殺害していた……。

北村医師の電話

北村が悟の病室を出て掛けていた電話は「病院の理事」に対してのもの。八代は久美について語った際、理事とつながりがあることを明かしていた。このことと先の電話を繋げて考えると、八代は悟に関する情報を、この理事を通じて入手していたのだろう。



ケンヤと澤田



弁護士になったケンヤは、佐知子の元同僚だった澤田と行動をともにしていた。澤田は第5話で2006年に戻ってきた悟に真犯人の手口を教えた人間である。そう考えると、ふたりが追っているのはやはり……。

八代の不審な行動

八代が悟を屋上に連れ去る前に、彼は久美の病室で携帯電話に何事かを入力している。悟が目覚めるのを「心待ちにしていた」という八代の思惑とは……?

KEYWORD

【勇気の出し方教えようか】

悟は、かつてユウキさんから受け取ったものをここで久美にも伝えようとしているのだろう。

【はまらなかった最後のピース】

第6話で愛梨が語った「西園って人が怪しい」という推理。澤田の前・容疑者リストにその名前がないことから悟は「最後のピースがはまらない」と悩んでいた。だが、この第11話で、八代自身が西園に改姓した経緯を語ったことで、最後のピースの実態が明らかになった。

■制作こぼれ話

2003年の悟は、設定を起こし直しています。目覚めた瞬間のげっそりバージョンと、包帯あり、なしと3枚位表情集がありました。顔色もあえて悪くしています。

加代は指輪をしているんですよね。あれは佐々木さんの指定なんです。つい最近結婚されているので、指輪の有無が気になったんでしょうね（笑）。

この話数は美術設定で伊藤公規さんに活躍していただきました。病院の中庭やリハビリルームは彼の設定なんですよ。

藤田祥雄（制作デスク）&渋谷晃尚（設定制作）

第十二話 宝物

小雨が降る病院の屋上で、悟は八代と対峙していた。「俺の記憶は戻っているぞ」と言い放つ悟だが、八代は動じない。彼は全てを読み切った上で、悟に罠を仕掛けていたのだ。ついにチェックメイトか——。だが、静かに勝利を宣言したのは悟の方だった。そして彼は唐突に、自らの手で屋上の縁に車椅子を進めて行く…。間一髪で車椅子を掴んだのは他ならぬ八代だった。「悟がいるからこそ、生きている実感が持てる」、自身の内面を認めた彼は、悟を屋上から取り落とした。そして自らも飛び降りようとする八代……だが、彼の眼下には微笑む悟の姿があった——。八代逮捕から時は経ち、2010年。悟は漫画家として順調な日々を過ごしていた。関東に雪が積もったある日、悟は小学校の頃の文集を手に思い出の場所に足を向けた。その視界の隅に、懐かしい人の影がよぎる……。

STAF
脚本:岸本卓
絵コンテ/演出:石井俊国
作画監督:佐々木啓悟・横田匡史

2010年。雪が舞う中、橋の下で文集を読み終えた悟は、何かの予感に促されるかのように橋の外へと目を向けた。そこにいたのは、かつて彼に信じるという言葉の意味を教えてくれた人。悟はそこで、まだ自分のことを知らない彼女と出会う——。

信じてた

逮捕された八代を見送りながら、悟は改めて「信じる」という言葉について考える。心から信じているのなら、そんな言葉は使わないだろう。だからこそ、信じたいという「希望の言葉」なのだ。悟はそのことを、もう一度胸に刻む。

11歳から26歳までの人生を失った悟。だが、悟がいなくなった街で、友人達は彼のために人生の貴重な時間を割いていた。その失った時間——「僕だけがいない街」こそが、かけがえのない悟の宝物となったのだ。

KEYWORD

【去っていく父親】

悟が八代に父の姿を重ねていたと述懐した際、回想として悟の父の車が去っていく描写がある。第1話において佐知子が死を迎える直前の走馬灯にも、同じ車の回想が存在した。

【救助マットでのウィンク】

悟が救助マットの上でするウィンクは、教師時代の八代が何度も見せた仕草でもある。

2010年の仲間達

2010年、バンクーバーオリンピックが
間近に迫ったある日。悟は北海道へと同
窓会に赴く。久しぶりに会った級友と気
が置けない会話を楽しむ悟。かつての仲
間達は、今も変わらず、かけがえのない
悟の宝物だった。

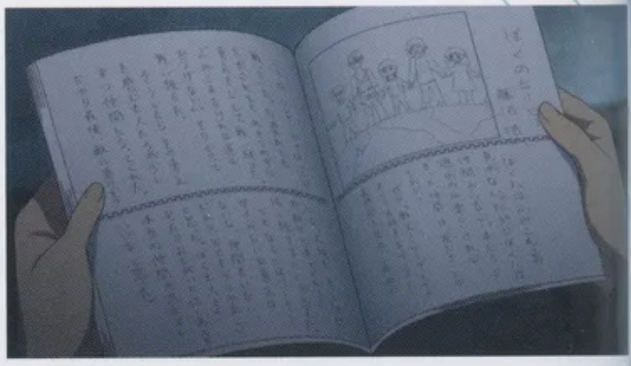
悟の2010年

悟自身は漫画家として活躍しているようだ。編集者曰く「ズバッと踏み込む感じがする」という彼の作品はアニメ化される程の人気。そんな悟には、もうリバイバルが起きることもないという。

仲間たちの2010年

同窓会に行く途中で悟が立ち寄ったのは、ユウキさんの家だった。家庭を持ったユウキさんは悟を涙混じりの笑顔で迎える……。同窓会に集まったのは、それぞれ自分達の道を歩んでいるケンヤ、ヒロミ、加代、カズ、オサム、彩、そして美里だった。旧交を温めた悟は、帰り道にケンヤと共に美琴小学校に向かい、想いを馳せる——。

悟の文集



悟は散歩がてら、佐知子から送られてきた小学校の頃の文集を読んで
いた。自分の作文には、大好きだったTV番組「戦え！ワンダーガイ
のことが書かれている。仲間が増えていったワンダーガイと自分を
べ、いずれ本当に信じ合える仲間ができればいいな、と作文は結ん
いた。読み終えた悟は、その文集に同窓会の写真を添える……。

悟の記憶回復

失われた悟の記憶。だが、加代の子供である未来と手を合わせた際にその記憶は蘇っていた。それを周囲には隠し、一人で八代と戦おうとしていた悟。そんな彼に、ケンヤとヒロミは「俺達も連れて行って欲しい」と強く訴える。悟は自分に信じ合える仲間がいることに勇気づけられ、彼らに真犯人を打ち明けるのだった。

八代と悟

水没する車中での悟の最後の言葉「お前の未来を知っているぞ!」、この一言が八代の中に澱のように残り、彼は悟の目覚めを待ち続けた…。いつでも息の根を止められる立場にありながら、それでも悟の回復を信じて過ごした15年間。それは八代自身も気付かぬうちに、いつしか生きる目的そのものを変えてしまっていた…。

八代の罠

八代は久美の点滴に筋弛緩剤を混ぜていた。その点滴袋には悟の指紋が付けられている。さらに悟が屋上から飛び降りたように見せることで、悟を犯人に仕立て上げる罠を張っていたのだ。久美が人質に取られたような状況に、悟は苦悶の表情を浮かべる……。

悟の罠

八代に勝利を宣言した悟は、屋上の縁に車椅子を進める。一度はそれを止めた八代だが、悟の存在が自分には必要であることを認めた上で、車椅子を支えていた手を放す。自身も屋上から身を投げようとする八代。だが、その眼下には救助マットに横たわり、五体満足で微笑む悟と仲間たちの姿があった。敗北を認めた八代は、自身を衝き動かしてきた「糸」が切れたことを実感する——。

KEYWORD

【文集の内容】

第2話、加代の文集を読んだ日の夜、悟は自分が何を書いたのか思い出せないでいた。

【カメラを持つ少女】

橋の下で再び出会った愛梨は、一眼レフカメラを手にしている。第5話で彼女の部屋の本棚に写真に関連した書籍があること、第6話において橋の下で指でフレーミングをしていたことから、第1話で「自分には夢がある」と語っていた愛梨の夢とはフォトグラファーになることだろうと推察できる。

■制作こぼれ話

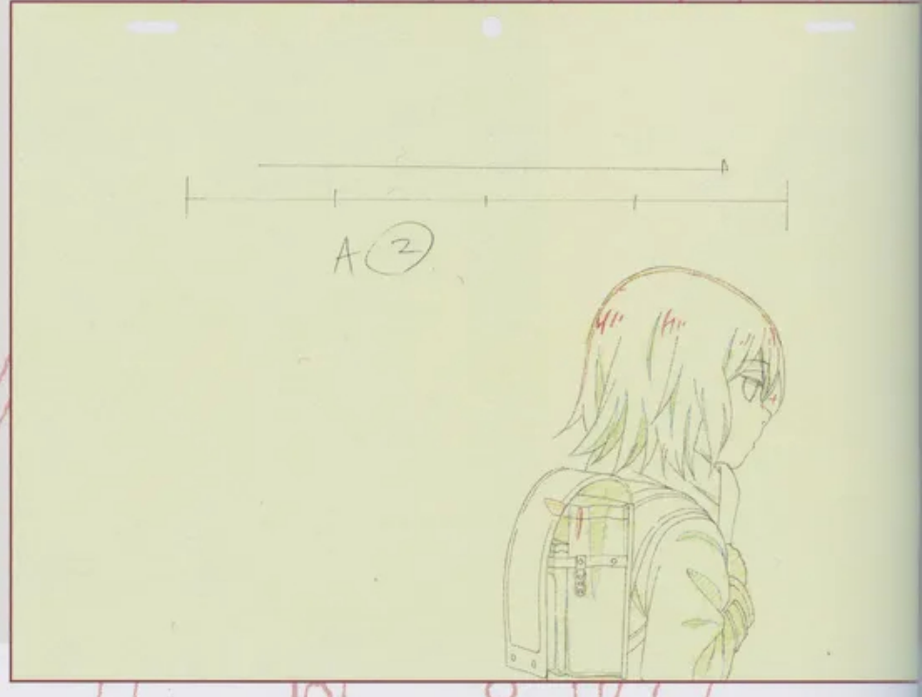
カズとオサムの職業が、原作の最終回で突然明らかになったんですよ(笑)。想定外の大工と板前になっていたので、慌ててアニメ版も合わせました。

同窓会で悟とケンヤが着ている服は、伊藤監督のアイデアで、子どもの時に着ていた服をイメージしたものにしているんです。

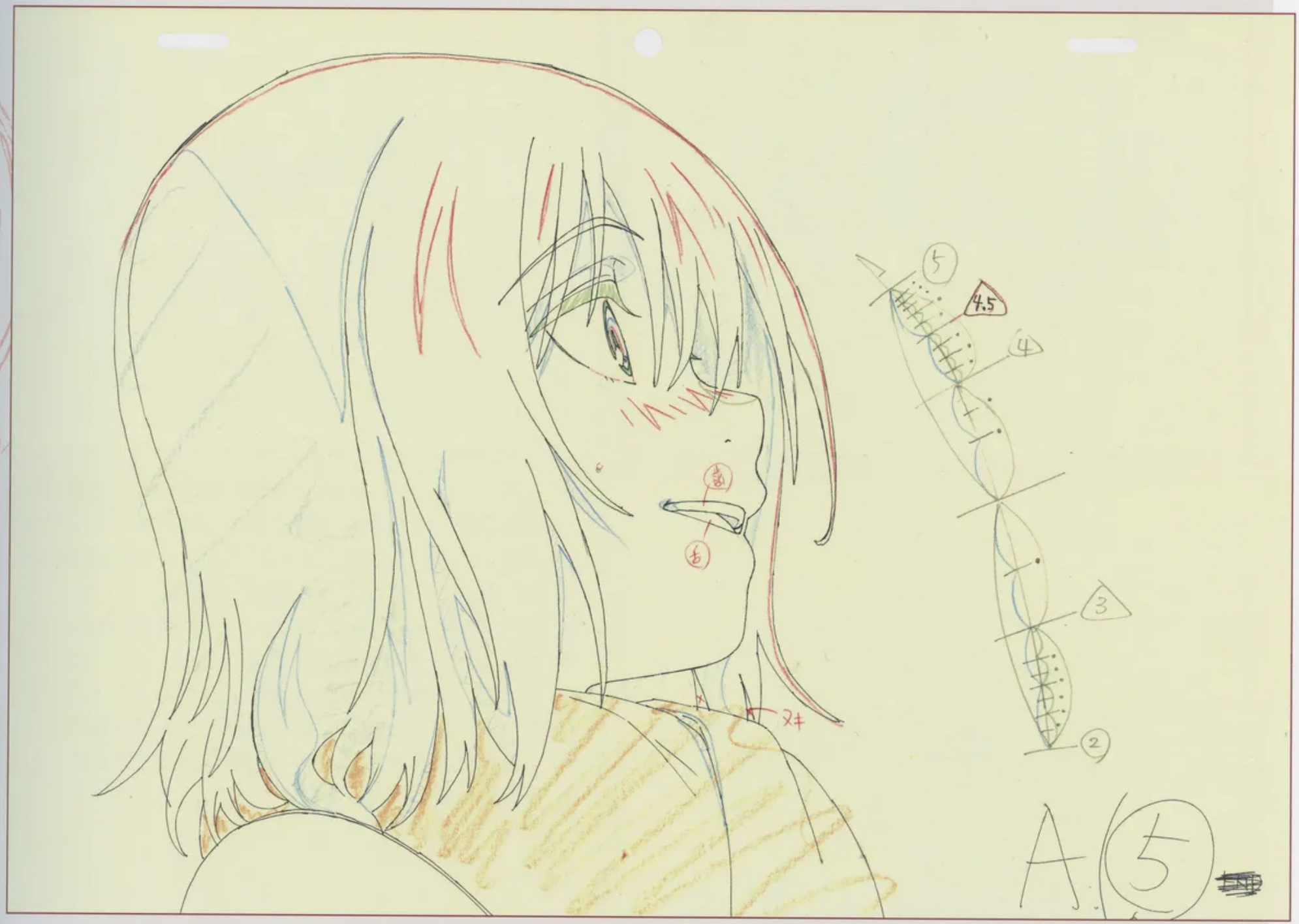
藤田祥雄(制作デスク)&渋谷晃尚(設定制作)

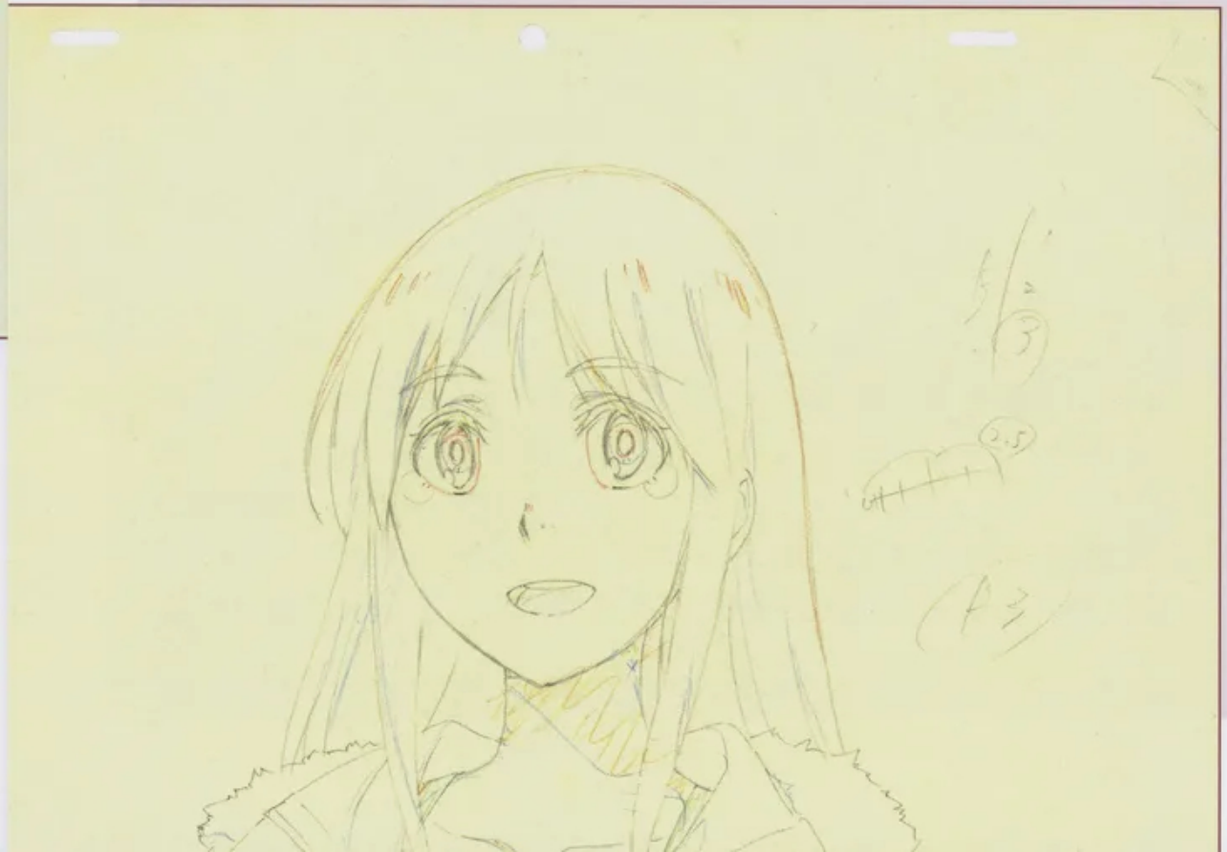
『僕だけがいない街』作画セレクション

ここでは、『僕だけがいない街』の作画素材を、
悟、加代、愛梨、八代を中心にフィーチャーする。
どれもこだわりの一枚だ。

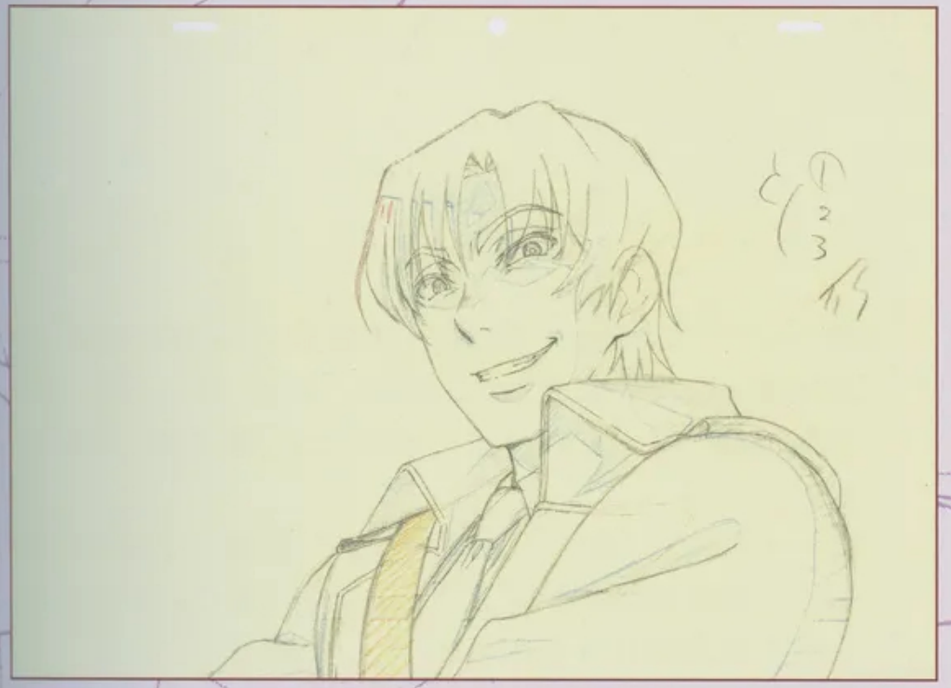


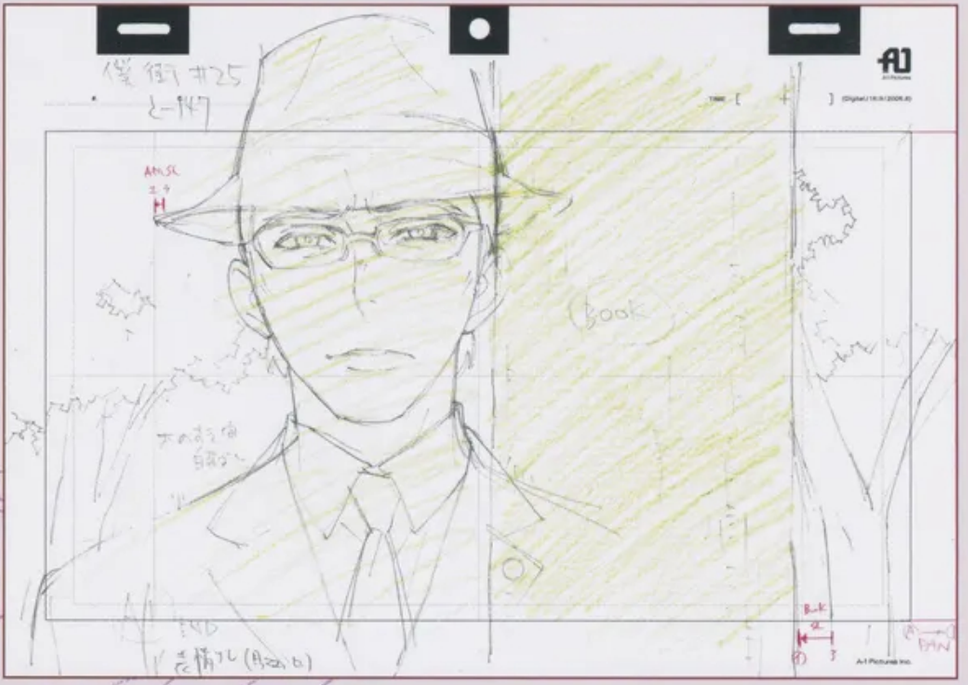
左ページ: 第2話より、擦れ違う悟と加代。佐々木啓悟氏による原画。リバイバル後、初の邂逅ということでスローを使用し、印象的なカットになっている。
右ページ: 第3話でクリスマスツリーに見立てた大木を、悟と見上げる加代の原画。作画監督の鹿間貴裕氏による表情芝居が素晴らしい。

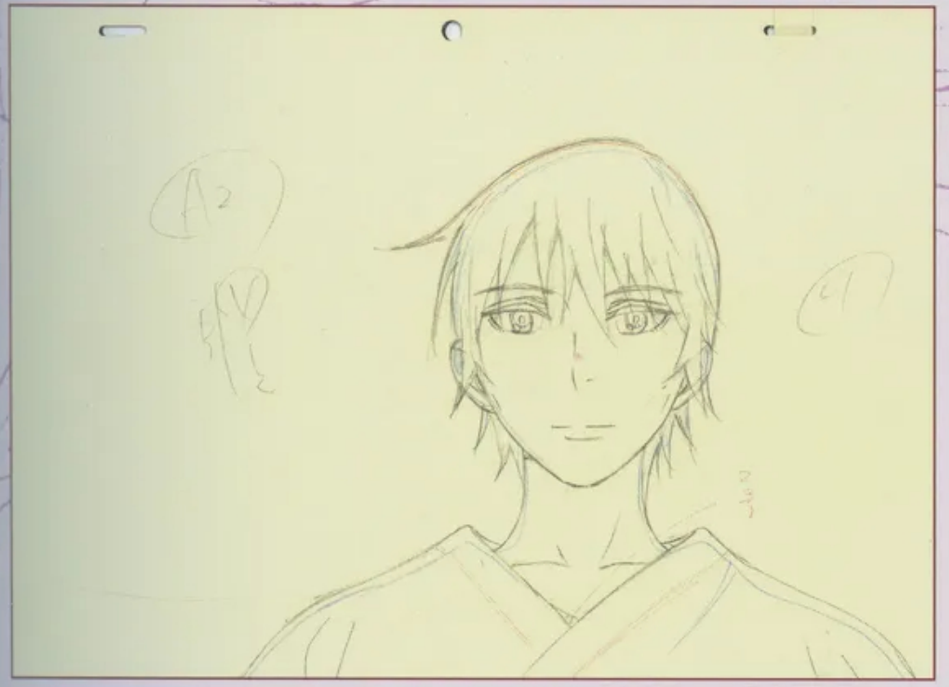

5
4.5
4
3
2
A5

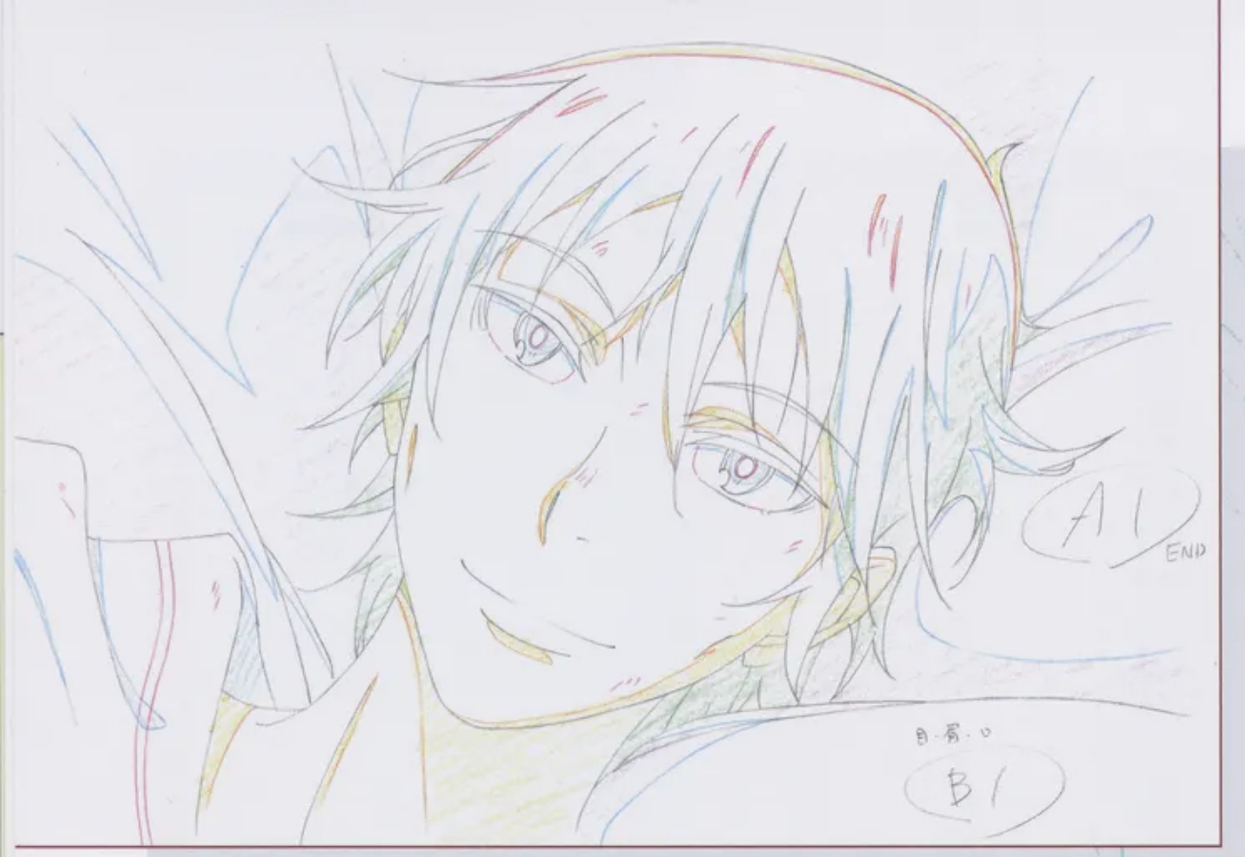


左ページ:　左上、6話より照れる愛梨の作画監督修正。右上も同じく6話より逮捕された悟に手を伸ばす愛梨の原画。左下は12話ラストより、佐々木啓悟氏による原画。雪宿りにやってきた愛梨の笑顔。
右ページ:　左上は10話より、正体をあらわした八代のレイアウト作画監督修正原画。右上、左下、右下は12話より、それぞれ未だ目覚めぬ悟を見つめる八代のレイアウト、屋上から落ちる寸前で八代を見る悟のレイアウト作画監督修正原画、自身の蜘蛛の糸が切れたことに気がつく八代の原画。

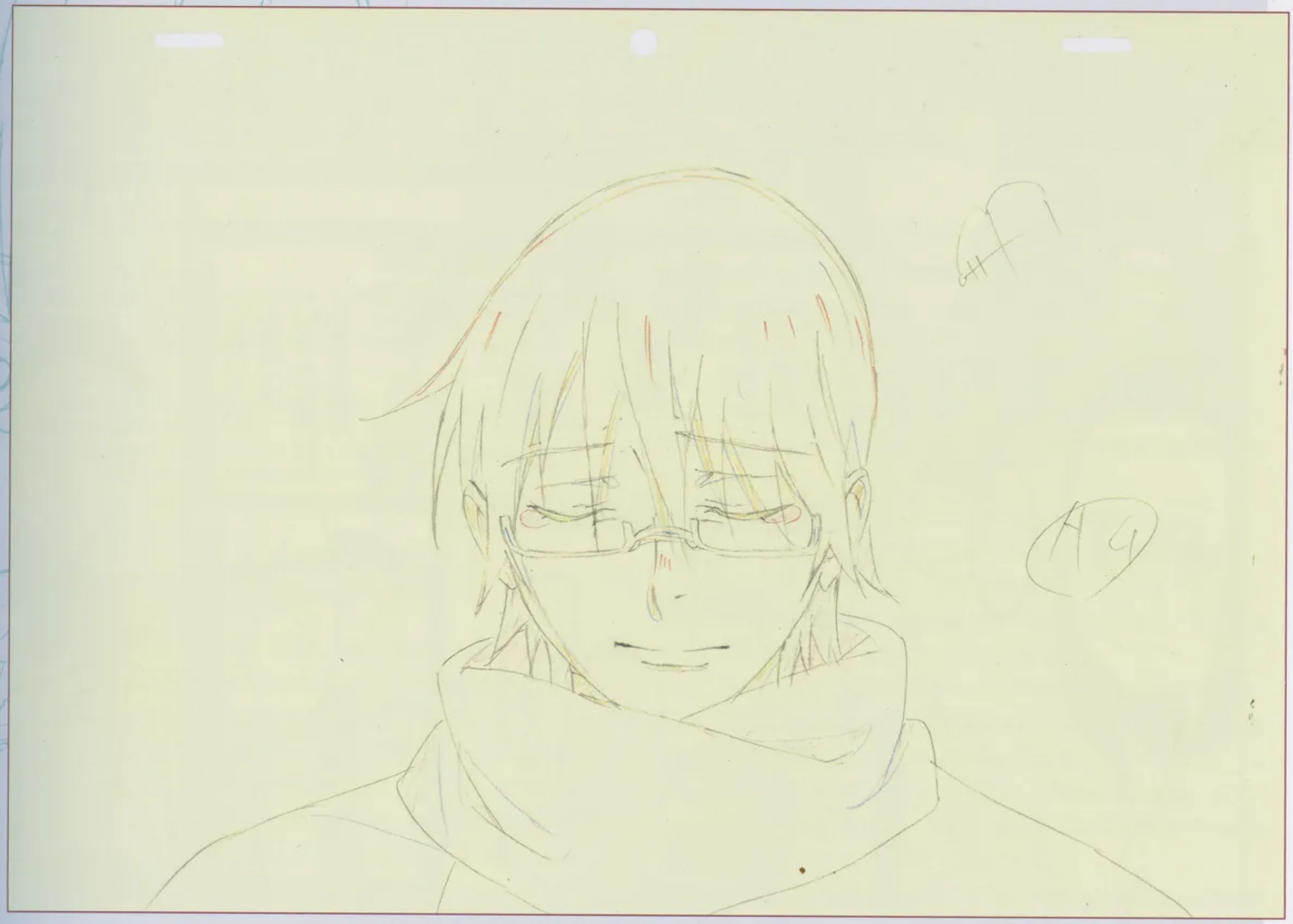








左ページ:　左上、12話より救助マットの上で微笑む悟の佐々木啓悟氏による修正原画。左下、右下は悟への敗北を認め、笑う八代の佐々木啓悟氏による修正原画を2点。
右ページ:　12話ラストより愛梨に出会った悟。こちらは佐々木啓悟氏の原画。ラストにふさわしいニュアンスを含んだ表情となっている。

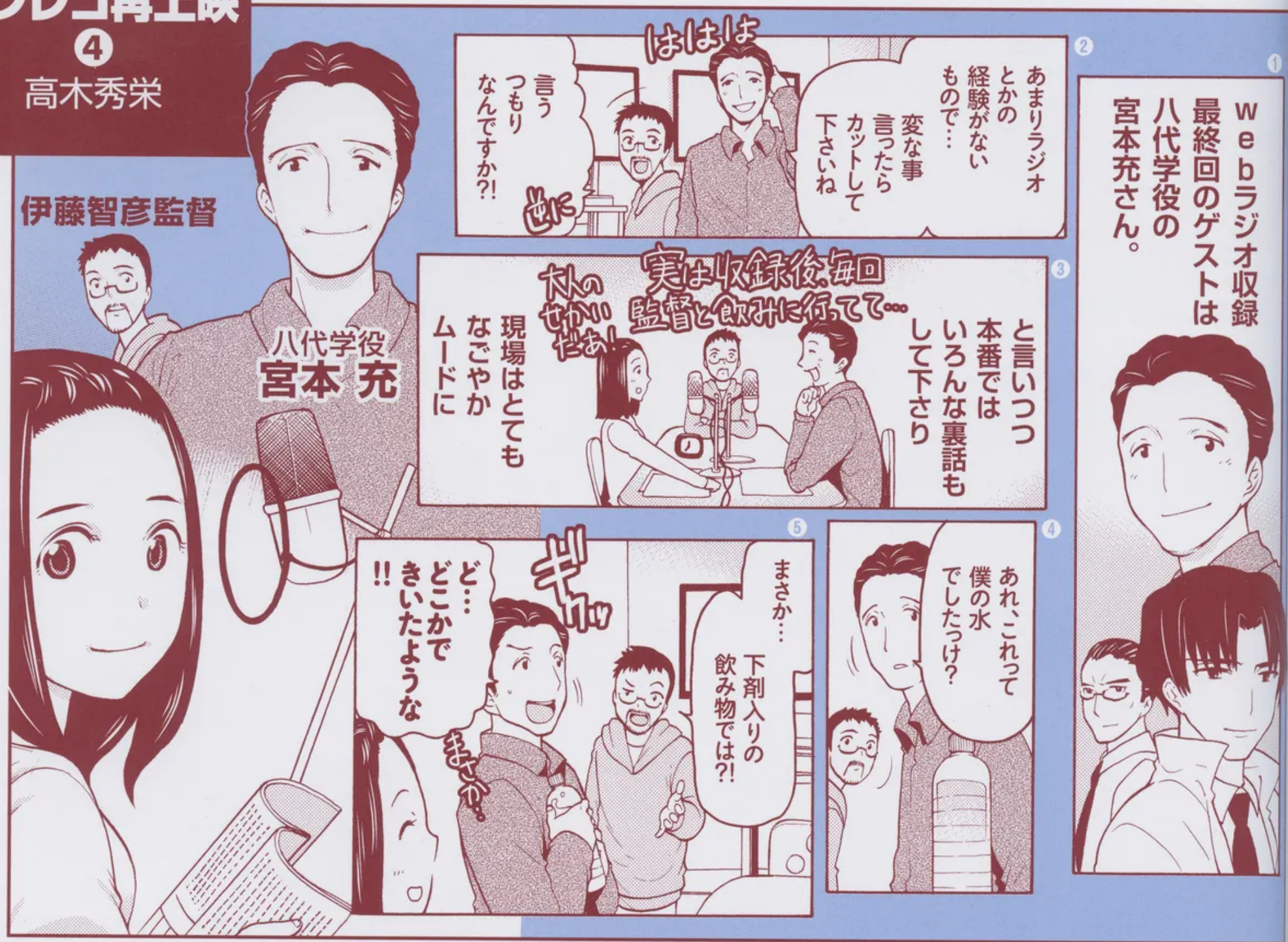


アフレコ再上映（リバイバル）④

高木秀栄

伊藤智彦監督

八代学役
宮本充



演出家 石井俊匡（監督助手・絵コンテ・演出）&森大貴（絵コンテ・演出）インタビュー

プレッシャーより、やりたいことを全部やるぞという気持ちの方が強かったです（石井）
繋ぎ回とは言われたくないじゃないですか。爪痕を残してやろうと（森）

●PROFILE

石井俊匡（TOSHIMASA ISHII）
演出家。1987 年生まれ。群馬県みどり市出身。A-1 Pictures に入社し制作進行、設定制作を経て、『宇宙兄弟』、『七つの大罪』、『四月は君の嘘』、『GATE 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり』などの演出を担当。その後フリーとなる。

森大貴（HIROTAKA MORI）
演出家。1989 年生まれ。岐阜県神戸町出身。東映アニメーションにて『ワンピース』などの演出助手に携わったのちフリーとなり、Production I.G で『ハイキュー !!』、『劇場版 PSYCHO-PASS サイコパス』、『進撃! 巨人中学校』の演出を担当。A-1 Pictures では『学戦都市アスタリスク』の演出を担当。

助監督という仕事について

―― 今回は『僕だけがいない街』に絵コンテ・演出として参加された石井さん、森さんにお話を伺っていければと思います。まずは石井さんからこの作品に携わった経緯を教えていただけますか。

石井 『僕街』担当デスクの藤田祥雄さんからお話をいただいたのがきっかけです。まだ演出を初めたばかりの自分にとっては、得がたい経験だと思って引き受けました。そもそも自分は、伊藤監督と仕事では御一緒したことがなかったんです。ちょうど『ソードアート・オンライン』の 1 期の頃に、伊藤監督が「演出になる気があるなら PV のコンテを持ってきて」と A-1 Pictures の若手に声を掛けていて、自分も持って行ったんです。それが最初の接点でした。そのあとに『銀の匙 Silver Spoon』の制作が始まり、シナリオがかなりの本数仕上がった段階で伊藤監督から「描きたい話数のコンテを持ってきたら見るよ」というお話がありまして。

―― 監督は育成熱心ですね。

石井 いろんな制作に「コンテを描いたら見るよ」と伊藤監督が言ってたらしいです。それで 3 話のコンテを描いて、会議室で演出指導をいただきました。

―― その『銀の匙 Silver Spoon』のコンテは実際には……。

石井 いえ、実際には使用されていません。あくまで練習としてコンテ化したんです。その後には、伊藤監督が主宰して A-1 Pictures 社内の演出志望者を集めた演出塾が開かれることになり、自分も出席して毎回課題コンテを出したりしていました。

―― 今回は、もともと監督助手として声が掛かったんですか？

石井 最初は各話演出という話で進んでいたのですが、ある時に「監督助手という役割もあるよ。やってみる？」と言っていただいて、「ぜひお願いします」と。確か……2015 年の 1 月頃だったと思います。

―― 脚本会議が始まって間もなく、かなり初期ですね。仕事の実感が湧いてきたのはどういう時でしたか？

石井 やっぱり脚本会議に参加させていただいた事ですね。漫画原作なので、原作からなぜこのように変えたのかを把握できたことは

とても大きかったです。

―― 今振り返られて、監督助手として大変だったのはどんなところですか。

石井 今回は自分がレイアウト、ラフ原をチェックする役割でして、やっぱりそこが一番大変でした。どこまでをチェックするのが良いのか、という塩梅が難しかったです。設定的なミスが見つかったり、演出打ちの時と設定的に変わっていたら、それはなぜなのかを確認したりしていました。自分は演出をやり始めてまだ2年くらいにも関わらず、各話の演出に監督クラスの方がいらっしゃるので……。

―― それは怖いですね(笑)。

石井 「何か意図があってこう変えたのではないか」と検討していく中で、他の話数のチェックの仕方も見えてくるようになり、勉強しながら進めていきました。作品の枠を出ないように少しずつ形を整えていったという感じです。

―― 表現として『僕街』から外れるところを修正されていった？

石井 いえ、もう原作がありますから、外れた表現が上がってくることはあまりないんです。「部屋のレイアウトが違う」であったり、「ここにこの建物がない」であったり、整合しない箇所があればそこは直します。キャラの芝居や表情については原画さんのやり方を生かすのが基本だったので、そこに微調整が必要なところだけ整えていきました。

―― 伊藤監督も助監督を何度か経験されていますが、「助監督とはこういうものだ」というような教えはなかったのでしょうか。

石井 最初に「どこまでやればいいんでしょうか」と漠然と聞いたことがあったんですが、「やりたいことをやればいいよ」と言われたので悩みました(笑)。

―― 制作を終えて、助監督として反省点もありましたか？

石井 最終話が終わった後、伊藤監督から「年長の人に気を遣いすぎだよ」と言われました。「相手に関係無く、ダメだと思ったら直せ」ということに尽きるんだなと……。カット袋を開けて見た時に「うん？」と違和感を感じたら、「何かが違う」と素直に考えるべきなんですね。そういう時に「こういう理由であえてこうしたのだろうか」とつい複雑に考えてしまいがちでした。そこで悩む時間があったら、紙一重乗せて一筆書いたほうがいいだろうと思うようになりました。

―― シリーズの演出処理としてチェックをした立場から、今まで経験した現場と大きく違った点はありますか？

石井 カッティングでは凄く苦労しましたね。タイミングや芝居の付け方は非常に気を付けました。タイムシート【注 1】に書いた指示がどういうタイミングで繋がるのか充分に想像できてなかった部分が自分にもあって、カッティングの段階で「あれ？こんな感じだったかな」と思ったりもしましたね。

伊藤監督は「絵描きではない演出ができることは、カッティングやマーキング【注 2】だ」と語っていました。「伊藤監督はカッティングでこんなに細かく調整するのか」と驚きがありましたね。アフレコで声が入るとタイミングが変わるので、ダビング前のマーキング時にも尺の微調整を加えていました。今まで他の作品でこういうやり方は見たことがなかったのでびっくりしましたが、確かにマーキング時にできるだけの事をやるのは理に適っていると思いました。

【注 1】タイムシート
セリフや芝居のタイミング、カメラワークや撮影方法などが描かれた指示書。

【注 2】カッティングとマーキング
カッティングとは編集作業のこと。テレビや劇場など、メディアに沿ったフォーマットに合わせて尺を調整していく。アフレコにはこのカッティング素材が使用される。マーキングとは効果音を入れる(これをダビングという)前の作業で、音が入るタイミングが分かるように印を付けていく作業のこと。

第２話について

―― ここからは２話のコンテ・演出についてお話を伺っていければと思います。「２話をやってくれ」ということは、つまりシリーズのうち過去編のトーンを決める役割ということですよね。

石井 上がってきた１話のコンテを見ても、全然違う作品なんじゃないかというぐらい、２話と印象が違うんですよ(笑)。時代も違いますから、空気感が違う。自分が今の年齢で小学校に戻ったら何が気になるんだろう？、どこを懐かしいと思うんだろう？、と考えながらコンテを描いていました。

―― ノスタルジー感ですね。

石井 1988年って、自分には生まれてすぐだから、本当はよく分からない(笑)。自分が小学生の頃の体験を当てはめつつ考えました。意外と教室の広さって思い出せないなとか、細かな試行錯誤がありました。

―― ちなみに、過去編になると画面がシネスコ【注３】になりますよね。

石井 まずシネスコが難しかったですね。「そうか、画面が細長くなるんだな」と頭で理解していたのですが、16：９のフレームからシネスコフレームになることで何が変わるのかを、全然分からないままやっていたので……。でも実際にコンテを描いてみると、やっぱり収まりが全然違う。普段はこれくらいバストショットで入るのに、シネスコだと入らないとか、ちょっと空間が空いてしまったりとか、どうやったら上手く入るだろうと考えることが多かった……。(森さんに対して)シネスコ、難しかったですよね？

森 え？ いや、僕はシネスコやってないから……。

石井 あ、そうか！ 森さんは現代編だから！

―― (笑)。２話では、雛月の印象的なカットが多いですね。最初に彼女とすれ違った時にスローになるのは、工夫された部分ですか？

石井 そこは脚本会議でも、印象付けるシーンだよねという話をしていました。考えた結果、スローにしてみようと。

―― ２話では、夕食のシーンでロトスコ【注４】を使われていますが……。

石井 そのシーンには最初から監督の指示がありました。もともとの原作ではずっと悟のモノローグになっているんです。モノローグではなく絵の力でなんとか見せたいという考えで、ここはロトスコにしようということでした。

―― それに従ってコンテも切っているのですね。

石井 いかに夕食を美味しそうに描けるかが課題でした。監督は「このシーンで空気を変えたい」とおっしゃっていたので、そこに気をつけて動きを考えました。音がどんな風につながるのかも注意しました。

―― 他にこのあたりに注目という演出的な技はありますか？

石井 小技という点でいうと、雛月の打撲傷の跡が見えるカットですが、元々１話の病室で悟が目覚めて、愛梨の太ももをチラ見するというのを前振りとして作っていたらしいんですよ。

―― 監督がですか？ あの視線は２話への伏線だったんですね(笑)？

石井 そうなんです。監督は「だから２話でも目線が雛月の方に行ってしまうのだ」と言っていたので、「そこまで考えていたんだ」という……。

―― ただ監督が太ももも好きなだけではなかったのだと。

石井 (笑)。そこで、どういう風に視線誘導させようかを考えて、「雛月がコンパスを落とす」のを思いついて、だから思わず目が行くという流れに落ち着きました。

―― 河原で雛月が「ニセモノだから」というカットでは、リップシ

ンクロ【注 5】をやられていますよね。

石井　そこも監督のコンテ修正で指示があったカットです。気持ち悪さを出す意図が分かったので、演出時も嘘でもいいからヌルヌル動かしていこうと思いました。

——　あの直前に、教室で悟がカズに押されてポンと時間が飛んで、河原の雛月の前にいるというカットがありましたが、あれは時間短縮を考えた結果ですか？

石井　最初に自分が描いたのは、カズに押された後、悟が雛月に対して一歩前に出ているという描写でした。それを監督が修正されて、カットが変わったら悟の足元が映る今の形になったんです。

——　アイデアは石井さんで、それをさらに分かりやすくしたのが伊藤監督だったのですね。あそこは三部先生も感心されていたようです。

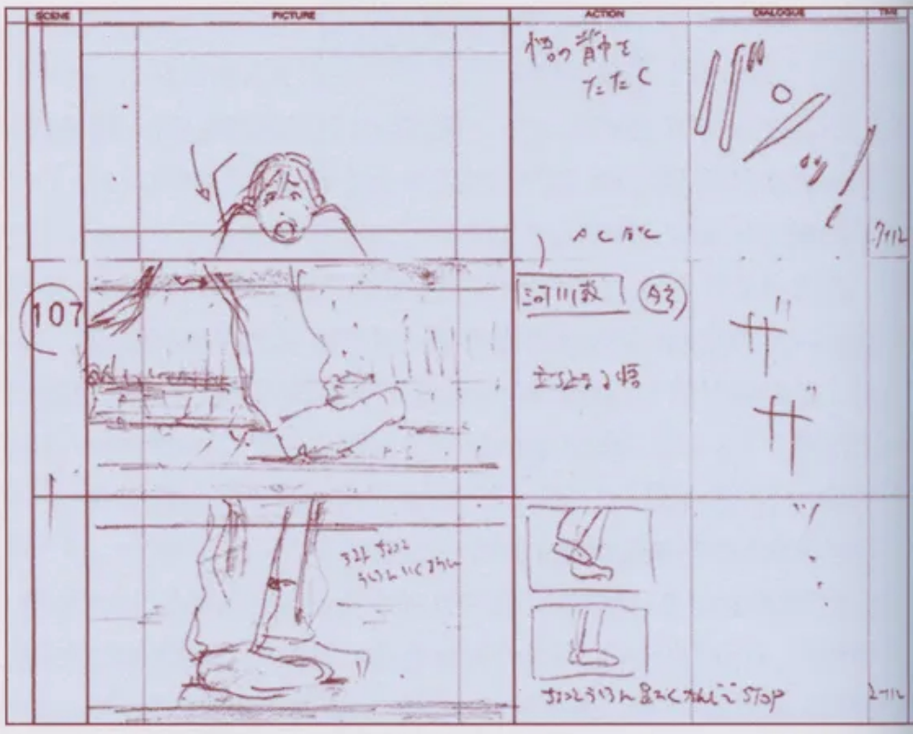
石井　2 話のこのカットは、その後の公園にいる雛月に対して一歩踏み出すカットの伏線としても機能しているんです。

——　コンテ打ちの時に、できるだけ段取りを減らして、シーンの繋ぎで時間をジャンプしてほしいという話は出たのですか？

石井　「結構飛ばしちゃってください」と監督はおっしゃっていましたね。日常もので生活感があるアニメですから、時間が飛ばしづらい部分はありました。でも意外と行けるものだなと。監督は「シーンの繋ぎはなるべくシームレスに見せたい」とおっしゃっていたんです。動きで繋がるのか、形で繋がるのか、色で繋がるのか、そこが上手くいけば時間は飛んでも違和感がないのかなと思います。

——　2 話、B パート冒頭のトイレのシーンはコンテの段階から細かく芝居をつけている感じでしたよね。

石井　最初に自分が描いたコンテは、悟が一人で手を洗っていただけだったのですが、監督からはモブキャラを置いて欲しいというオーダーがあったんです。心が大人の悟とは違って、年齢相応のバカ



2 話絵コンテより、CUT107。教室内でカズに押された悟。
次のカットでは時間と場所が飛び、雛月の前に悟がいるという表現になっている

をやっている児童がいる。シリアスな悟との対比に気をつけました。

——　作監の伊藤公規さんの芝居を付ける力も大きいですよね。

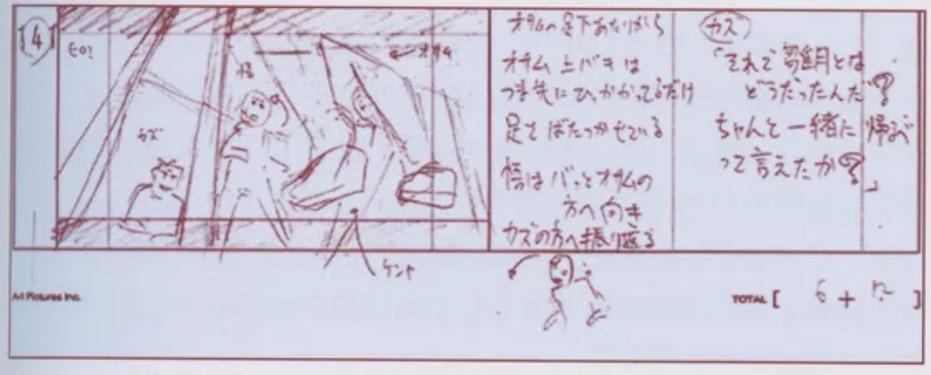
石井　伊藤公規さんは藤田さんが最初から手配してくださっていました。「とりあえず経験が浅いお前らがやってみろ」ということで、僕とセットで任された感があります（笑）。おそらく彼も、単独での作監経験はそれほど多くないと思いますし、ましてや総作監が上にいるわけでもない。自分は全くアニメーター経験がないですから、原画チェックの段階でやっと芝居のタイミングを把握して、「これ意図と違うぞ」みたいに気付く事もあったりしたんです。2 話が終わった後、伊藤公規さんと二人で「あの時は一時険悪になりましたね」なんて話したくらい、お互いに「ああでもないこうでもない」と右往左往していた感じでした（笑）。

―― B パートでオサムが足をふらふらさせているローアングルのカットは？

石井　どうなったら悟が追い込まれている感じが出るんだろうと考えて作ったんです。教室は 3D レイアウトが出せるので、嘘でもなんでもいいから画面内にみんなを入れてくれと。結構煽り気味に撮りつつ全員が入っていてバタバタ動いて、なおかつオサムの性格も表しているカットです。まあ、オサムの靴下の穴を見せられただけでも良かったかな。

―― （笑）。靴下の穴は時代感を表している？

石井　オサムだったら穴が開いているだろうと（笑）。あまりそういうことを気にしないんだろうなと思ったんです。



2話絵コンテより、CUT141。オサムの足元から煽り気味で撮ったカット

―― ここに注目というカットは他にありますか？

石井　自分としては……ケンヤと悟が話している時に、インサートの形でカメラが車の下から撮るカットですね。

―― キャラが映っていませんね（笑）。

石井　11 話にも使われたカラスが飛んでいくカットだとか、キャラが映っていなくてもやれることは多いなって思うんですよ。森さんはどうですか？

森　実はこういうカットの方が、面白い処理をしている場合が多いんですよ。キャラがいないカットは気合が入りますよね。

石井　ここも意味があるんだぞと思いながらやれます（笑）。

―― 雛月の文集を読むイメージシーンは、監督からの指示もあったのですか？

石井　コンテをやる段階で、原作から変えてもいいと言われていました。最初のコンテでは原作の描写から発想したんですが、再提出した時にはガラッと変えてみました。

―― 伏線も多い作品ですが、そのあたりで工夫したことなどありましたか？

石井　1 話で、佐知子の頭の上に蜘蛛の糸がちらっと見えるじゃないですか。それを受けて 2 話でも雛月が見つかる冷蔵庫のカットに蜘蛛の巣を入れ込んでいたりします。他にもところどころで蜘蛛の巣や蜘蛛の糸を入れたシーンがあります。

―― 雛月と悟の人物像については、監督とディスカッションされましたか？

石井　2話のコンテを描いている時に、悟と雛月と愛梨はどういう関係なのか話を聞きに行ったりしました。『銀の匙 Silver Spoon』の時には監督から「キャラクターに損をさせない。ネガティブイメージは与えないほうがいい」とアドバイスがありました。『僕街』でも、視聴者に「悟の本命は愛梨なのに、過去では雛月に近づいて彼女を悪用している」ように見られることは避けたかったんです。

―― 過去編が始まる 2 話では、美術スタッフとはどんなやりとりをしたのですか。

石井　時間に余裕があったので、さほど大変ではなかったです。美術ボードの打ち合わせの時点でレイアウトもほぼ上がっていたため、監督から「こうして欲しい」と要望が出ても対応することが可能でした。監督から参考として映画のスチルを見せてもらったりもしました。

―― それは何という映画ですか？

石井　『薄氷の殺人』ですね。色味の参考として見せてもらいました。公園のシーンでは手前と奥で照明の色が違っていたり、「そこまでやるの？」と思いましたけど(笑)。

―― 1988 年の描写では撮影処理で専用のフィルターがあったと聞いたのですが、美術ボードと撮影処理の間に切り分けはあったのですか？

石井　上がってきた美術ボード【注 6】に OK が出たら、細かな調整は撮影処理で行なうという流れです。2 話でそのようなやり方で特に問題が無かったので、他の話数でも同じように進めていきました。美術ボードで色味のリテイクをするより、撮影で微調整したほうが早いという考えが監督にはあったのだと思います。1988 年のシーンには、部屋の四隅や暗い影の部分に色が乗っているんですね。その調整の塩梅が難しいと撮影スタッフは言っていました。
美術に関しては、シーンによっては本当に暗い画面だというのが特徴だと思います。監督もこだわって「暗くして欲しい」と要求していましたね。

【注 3】シネスコ
シネマスコープのこと。フレーム比率が 2.35：1となり、通常のビスタ比率より細長くなる。上巻 casefile1 の「絵コンテのトリック」を参照。

【注 4】ロトスコ
ロトスコープのこと。実在のモデルの動きをトレースする手法。上巻 casefile1 の「絵コンテのトリック」を参照。

【注 5】リップシンクロ
キャラクターの声と口元の動きを完全に一致させる手法。

【注 6】美術ボード
シーンごとに描かれるキーになる背景美術のこと。アニメの場合、美術を描く担当者が複数に渡るため、背景作業に入る前の指針として描かれる。

第 6 話について

―― では、次に森さんに 6 話のお話を伺えればと思います。原作は以前から読まれていたそうですが、伊藤監督の作品にこれまで関わったことは？

森　今回が初めてです。そもそも A-1 Pictures さんでのお仕事もこれまで受けた事はなかったのですが、知人の紹介で『学戦都市アスタリスク』の演出を一本やらせて頂いて、そこから今回の『僕街』に繋がりました。新しいスタジオで不安もあり……みたいな時期でしたね。

―― 森さんが担当された 6 話は現代パートですよね。その点でプレッシャーなどありましたか？

森　むしろ逆に、あまり前後の繋がりがない話ですから、「割と好きにやっても良さそうだな」と思いました。フレームもシネスコではありませんし、混乱することもなかったです。どちらかというと情報量が多い話数なので、そこが大変でしたね。

―― この6話は悟がヒントを得る回でもありますからね。

森　情感よりも情報整理が多いなと思って、どう面白くしていくかを考えた記憶があります。

―― 情報の整理以外で意識したことはありますか？

森　あまりギャグがないので、キャラクターのリアクションをいわゆるアニメの標準でやってしまうと過剰になってしまうので注意しました。リアルに作っていくんだということを意識しましたね。それと「なるべく空気感が出るといいな」と考えていました。北海道とは異なる現代の空気感と言いますか、都会の夜の街や橋の下の雰囲気を出したいなと。情報量がちょっと多めの方がいいだろうと考えました。例えばアバンの橋の下のシーン、伊藤監督からは背後を通る車を足すように言われたこともあって、影や音を上手く使って、画面外

に街や人の存在感が出せたらいいなと思いました。

―― そのアバンのあとに火事のシーンがありますよね。

森 火事が一番難しかったですね。炎をまともに描き始めると労力的にとんでもないことになる。さらに悟も凄く面倒臭い芝居なんですよ。愛梨を担ぎ上げて、高橋店長が来た後はさらに二人で担ぎ上げて……みたいな。そういった芝居はアニメ的に難度が高いです。

―― どこまで記号的にすればいいかの線引きが難しそうですね。

森 本当ならもっと燃やしてしまうとか、家の中で崩れる部分があれば、見た目には派手だったのかもしれないですが、それをやると悟が死んでしまうので……。だから燃えている部分も限定的にして、1階が火元で……みたいなことも考えつつ、違和感がないようにバランスを取りました。

―― あそこで登場する高橋店長は、ちょっといいですよね。

森 (笑)。「俺のもんだ」と言う所は良い顔してるなと思いました。賛否両論あると思いますけど、僕は店長好きなんですよね。悪い人じゃないし、火事の後は警察に悟のことを言わなかったですしね。あのセリフも、むしろ悟に対して気を遣った面もあると思いました。

―― ちなみに、自分の描いたコンテを自分で演出処理したご経験は？

森 ほぼ初めてですね。短編的なものは 2 本ほどやってきましたが、そもそも通常のテレビシリーズ尺のコンテを描くのが初めてです。他の方が描いたコンテの処理も、まだ数本しかやっていませんから、演出経験自体も浅いです。

石井 僕もコンテと演出の両方セットだと『四月は君の嘘』の一本しか経験がありませんでした。

―― コンテ・演出を自分で行なうメリットは感じましたか？

森 演出処理だけだと、基本的には渡されたコンテに沿うしかないですよね。でも、コンテ段階からやると「このシーンの意図はこうなんだ」と明確になる。それがメリットだと思います。デメリット…とはちょっと違うかもしれませんが、コンテ時に自分の中で曖昧だったシーンは、作画打ち合わせの時に後悔しますね(笑)。
コンテの時にもっと考えておけばよかったなと。他の人が描いたコンテであれば、第三者的な視点で読み込む分、考えやすい面もあるんですよね。

―― 伊藤監督のやり方を見ていて、何か新しい発見はありましたか？

森 今回は監督チェックがあまりなかったので、実は伊藤監督と話す機会はそれほど多くはなかったんです。でも石井さんがおっしゃっていたように、マーキングの仕方が凄く独特ですよね。普段だったら音が付けられるようにするだけなのですが、カッティングに近いことをされていたので……。でも確かに、本当は誰でも色が着いてからカッティングしたいわけですよ。ダビングの現場ですべてのタイミングがフィックスする前に、ある程度色が付いた状態でもう一度細かく調整するのは合理的だなと感じました。ただ、監督からは「事前に話を通しておかないと怒られます」とも言われましたが(笑)。ダビング現場とカッティング現場の信頼がないとやれないことだと思います。

―― 6 話はいろいろと面白いモチーフがある回だと思ったのですが。澤田の事務所に行った後のイメージカットで、フィルムが焼けたりしますよね。

森 ずっと喋っているだけでなく、何か入れたほうがいいだろうなと考えました。フィルムが焼ける処理は2話にもありましたけど、ああいう先行例を見ながら、いかにわかりやすく視覚的に説明するかに気をつけました。あとは、何を映しておけば間が持つんだろうかと悩みました。画面に何かしらの処理を入れておかないと、ただ説明だけの場面がずっと続いてしまいますから。

―― 監督から参考になる作品などは示されましたか？

森 『シャーロック』と『ハウス・オブ・カード 野望の階段』ですね。悟が PC で容疑者リストを見ているシーンの、吹き出しが入るカットで参考にしています。あとはアニメでは『氷菓』の話も少し出ました。あの作品もミステリー的な要素があって、同じように視覚的なものを使って説明をしているので「なるほどな」と思いましたね。

―― あの LINE 的な吹き出しにはちょっと驚きました。

森 コンテ打ちで聞いた時はちょっと戸惑いもありました。とはいえパソコンやスマホを手元で操作させつつ、視聴者にも情報を見せるというスマートな方法は、なかなかないので……。ただ、この処理で作品の振り幅を示していただいたおかげで、他のシーンでも「これくらいやっちゃおう」というアイデアを入れられたんだと思います。

―― 澤田はちょっと怪しい人物のようにも見えますが、ミスリード感は意識しましたか？

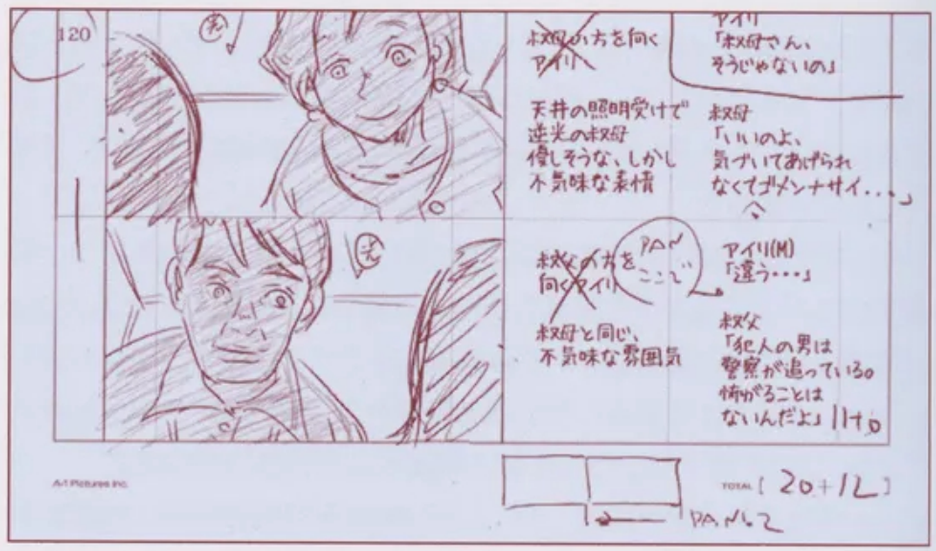
森 僕よりも監督が意識されていた気がします。澤田が電話を受けてカメラのほうに少し振り向くカットは、自分のコンテではもう少し振り向いていたのですが、監督の修正でもっと角度を浅くしたんです。それで敵か味方か分からない感じが増しましたね。最終的には赤目になったので、さらにその印象が強くなったと思います。

―― 悟の回想でヒロミが出てくるカットについてですが、あそこは 6 話で唯一の新作の過去シーンですよね。

森 ええ。あのヒロミは原画さんと作監の山名秀和さんに凄く可愛く描いていただいて（笑）。「大胆！」というセリフを付け加えたのは監督なんですが、ここはもう女の子に見えていいという話でした。こんな可愛い子がただ偽装のためだけに殺されてしまったという落差が出せるといいなと。

―― 他に印象に残っているのは、愛梨の伯父さんと伯母さんです。結構怖い感じで出てきますよね。

森 ここに関しては『エヴァ（新世紀エヴァンゲリオン）』の話が出ました。旧劇場版のシンジのイメージシーンで、公園で砂のお城を作っているところ。そこに人形が出てくるのですが、あの気持ち悪さが出るといいな、と監督は話していました。あの伯父さんと伯母さんは善人ではあるんですよ。悪意がある感じにはしたくなかったんです。でも愛梨の視点から見ると、瞬きもしないし動かない。ロボット感があるように見えるんですね。



6 話絵コンテより、CUT120。ロボットのような愛梨の伯父、伯母。
絵コンテでも不気味な様相で描かれている

―― ちなみにラスト近くで愛梨のブラ紐が見えているのですが、これはどなたの発案なのでしょうか……。

森 監督です。他にも「太ももを見せられるように愛梨をハーフパンツにしよう」みたいな事もおっしゃっていて、自分は伊藤監督のことを「硬派な人なのかな」と思っていたので驚きました。一種のサービス精神ですよね。

―― 愛梨については、最終話のことを考えると、ここでヒロインらしさを作っておく必要がありますね。

森　5、6話は愛梨と距離が縮まる話ですから、愛梨がいい感じに見えて欲しいと思いました。監督からは「あまり男女の関係に見せたくない」という話もあり、頬ブラシも最後に「声に出てた」で照れるところにだけ使っていて、そういう匙加減でやっています。

——　あのカットの愛梨は可愛らしいですよね。

森　自分も「わあ、可愛い」と思いながらやってました(笑)。彼女はいわゆる「メンター」、悟を導いてくれる人物なんですよね。過去では「お母さんを殺した原因を突き止めて、そうならないようにするんだ」という明確な行動意図がある。しかし現代だとお母さんは殺されているし、自分は警察に追われているし、逃げる以外には思いつかない。自分がどうすればいいか分からない悟を、愛梨が導いてくれたのだと思っています。

——　この前後ではクラフト飛行機がポイントで使われていましたね。

森　説明が多かった A パートとは一転して、ドラマが見せられるシーンだと思ったんです。小道具を使って伏線を張りつつ後で回収するというやり方で、どうやったらクラフト飛行機をうまく使えるのかを考えました。河に落ちた飛行機を後で見せることで、悟の言っている「死神」に説得力を持たせたかったんです。

——　橋の下で悟が待っている時に、時間が細かく飛びますよね。

森　これは監督からのオーダーですね。「時間経過は表現したいが、時間はかけたくない」ということだと思います。ですから、同ポを使ったりしつつ、後のシーンの伏線を張りながら無駄がない感じにしていこうかなと。

——　監督からは最終話でこの橋の下をもう一度使うという話はありました？

森　いや、全く聞いてなかったですね。だからラストシーンに同じ場所が出てきて、ちょっと感慨深いものがありました。愛梨が指でフレームを作るカットは、自分のコンテでは手を伸ばすだけだったんです。あそこは演出処理の打ち合わせ時に加わった描写なんですね。愛梨が写真家になりたいと思っている事を、ここで回収しておこうと。それがあった上での最終話のラストシーンでしたから、凄く嬉しかったです。

——　6話のラスト、真犯人が登場するあたりはかなり衝撃的でした。真犯人については、どのように描写しようとされたのですか？

森　例えばラストの帽子の男って、原作コミックだと黒塗りの人物として表現されていたりしますが、アニメでそれをやると漫画的になりすぎる。犯人をリアルな存在として見せたかったんです。一方で帽子の男を普通に見せると、体格などで八代だと分かりやすくなってしまうジレンマがあるんです。
でも、自分はこの作品を「フーダニット (Who done it ?)」ではなく「ハウダニット (How done it ?)」の物語だと思っています。「なぜ八代が殺人衝動に至るのか」というドラマだと。だから「これ先生なんじゃないか」と予測されたとしても別にいいんじゃないかと思うようにしました。

——　ラスト前をあのような色味にすることや、リバイバルをどう見せるかについてはコンテ打ちの時に話されたんですか？

森　特に細かくは話してなかったです。シナリオでは漫画原作に準拠して、「ドクン」と暗転で終わっていたのですが、監督は「いつも同じだと飽きてしまうから、時間を止めようか」とおっしゃったんです。自分もこのシーンが 6 話のハイライトだと思ったので、頑張れたという感じですね。

——　最後の蝶も森さんがコンテで描かれている？

森　蝶はシナリオになかったんです。ですから、この後リバイバルする予感を残して引くのが良いのかは悩んだんです。でもこのままだと救いがない印象もありましたし、クリフハンガー的な意味でもや

はり入れたいなと。勝手に足してしまったので、ダメだったら監督修正で消されるだろうと思っていました。

―― この引きは凄く良かったですよ。

森　6話って情報量が多くて、ドラマというよりは「今まで何が起きていたのか」の整理が中心の回なんです。まあ、終わりよければすべてよしではないですが（笑）、ラストシーンに盛り上がりを丁寧に作れれば、この回の印象も変わるのかなと思って頑張りました。やるからには繋ぎ回とは言われたくないじゃないですか。だから爪痕を残してやろうという気合が入っていたと思います。

第12話について

―― それでは最終話の話ができればと思います。全体的にはどんなプランで考えられていたんですか。

石井　12 話は集大成だという気持ちはありました。これまでの話数ではやれなかったことは最後にすべてやっておこうと思いながら描いていきました。

A パートに関しては、多少の BL 感が出ることも恐れないで八代の愛情を出すんだと監督も話していました。B パートは全体がエピローグになるので、「よかったよかった」という感じをどう出すかが大事だと思いました。今までの話数で使われたモチーフをちょっとずつ使って、「実はこれが映り込んでいる」になればいいなと思いながら描いていました。

―― 最終話を担当することで、責任の重さは感じませんでした？

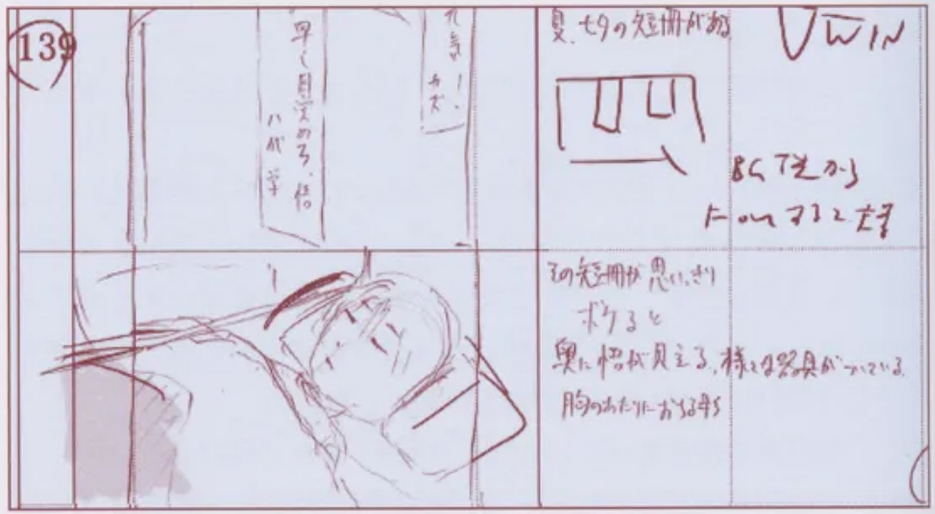
石井　どうせ監督もチェックするから、と安心していました（笑）。だからプレッシャーよりも、やりたいことを全部やるぞという気持ちの方が強かったです。脚本会議の段階から「このシーンはこうしよう」と考えられた事は大きかったと思います。

―― 前半は台詞量が多いですよね。

石井　屋上で二人が話しているだけであまり動きがないですから、どう見せていけばいいのかは悩みました。最初の方は八代が上位にいて、それが逆転されていく感じをどうやって出すかを意識しました。

―― 八代の回想で短冊が出てきますよね。あの文言はコンテの段階で書いているんですか？

石井　何も書かないのも申し訳ないので、書いてあります。あそこは「夏」とシナリオに書いてあったので、病室で季節感を出す方法としてああいう表現にしました。



12 話絵コンテ、CUT139。この段階で短冊に文字が書かれている。
コンテ上ではカズが書いた言葉も見える

―― 屋上でのクライマックスは、芝居のニュアンスが難しい箇所がいくつかあると思うんです。例えば八代が掴んだ車椅子を自分の意志で落とす芝居、あるいは八代はそれまで救助マットが見えていないのに、飛び降りる直前に気がつく。そういうシーンでは、解釈の余地を残さないで視聴者に伝える事が求められていますよね。

石井　確かに、あそこは八代が自分の意志で手を離したことを見せる必要があります。でもその表現というのが凄く難しくて…。もともとシナリオでは、車椅子の向きが逆だったんです。悟が逆光の下で神々しく見える事を優先して向きを逆にしたんです。作画的にも自分で押し出して見えるような工夫はしたのですが、やはりかなり難しい場面でしたね。

―― 屋上のシーンの色味は 1988 年と同じフィルター処理にしたそうですね？

石井　その話が最初に出たのは、屋上に上がる 11 話の演出打ち合わせの時で、監督の要望でした。昔の感じを出すというより、悟と八代の二人だけの世界観にしたいということですよね。自分もコンテの段階ではどこか一部をシネスコにしようかと考えていました(笑)。八代が悟を落とした時にシネスコになって…というのを考えましたが、さすがにそれはやめました。

―― 屋上のシーンで演出処理的に面白くできたと思えるところはありますか？

石井　意外と地味なんですけど、八代が指をトントンして悟に迫ってくるところですかね。編集時に凄くタイミング良く繋げていただいて、音だけでこんなに上手く繋がるんだと思ったカットです。あとは、八代の犯行時の回想ですかね。八代の回想は初めてですから、どういう風にやったほうがいいのかを考えました。撮影で赤い色味を乗せてもらったんです。赤を押し出すと良い気がしたんですね。

―― B パートのエピローグは、ケンヤと悟が二人でいるシーンの意味合いが他と違いますね。

石井　ここは自分でもよかったなと思っています。セリフはないんですけど、いかに芝居だけで何かを会話しているように見せるかが大事でしたね。

―― B パートでは、これまでのエピソードとの対比が重要ですよね。

石井　踏み込めない人が踏み込めるようになったわけでして、やはり編集部や駅など、1 話との対比には気を遣いました。あとは 6 話の橋の落書きが変わっているといった事ですね。

―― 作監の佐々木啓悟さんと横田匡史さんのパートはどういう切り分けをしたんですか？

石井　大まかには横田さんが A パートで、悟がケンヤやヒロミと話しているシーン、お母さんと話しているシーンなどの病室内ですね。A パートのラストは横田さんご自身の原画カットです。佐々木さんは B パートのラストに加えて、A パートの屋上での悟を落とすあたりから、八代が涙を流すところや、糸が切れるところなどですね。八代が目を瞑って笑うあの表情は、もう「ありがとうございます」としか言えないですね。ラストシーンの悟は表情が複雑に変化するんですが、やっぱり佐々木さんの絵力が凄いので……それだけで、もう大丈夫だと思える納得感があるんですよ。ラストカットは佐々木さんにギリギリまで頑張っていただいて、V 編の 4 日前ぐらいに原画があがったんです。そこから社内の動画や仕上げを経て、本当にラストに出来上がった。苦労の甲斐のある渾身のカットになっていてとてもよかったなと思います。

―― 同窓会のシーンなんかもいいですよね。

石井　同窓会は、美里と彩が可愛くて…雛月より可愛くなっているかも（笑）。あとは居酒屋での集合写真ですよね。この写真は、みんなの関係が出せていると思います。大人になってどんな関係になったのかを考えたりして、楽しかったですよ。作画打ち合わせでもこのシーンは凄く盛り上がったんですよね(笑)。

―― 彩とカズがどうなったのかはちょっと気になりますね。

石井　居酒屋でのカズの座り位置は、実は彩の隣ということで考えたんです。集合写真の時にカズが移動しているだけなんですよ。

―― このエピローグではコンテにはないカットが増えていったと聞いたのですが……。

石井 ここはロングバージョンの ED 曲が流れる特殊エンディングなんです。音源のスタート位置が確定してから、それに合わせてカットを調整する必要がありました。

ユウキさん関係の 3 カットと、佐知子から届いたダンボールのカット、それとクラフト飛行機のカットは後から追加されたエクストラカットですね。

―― ラストで横切る青い蝶は、伊藤監督が付け加えたのですか。

石井 そうなんです。その方が分かりやすいですよね。最初に自分がコンテを描いた時には、悟がなんとなく指のフレームを動かしたら愛梨がいるという流れにしてしまっていました。

―― ここでフレームを覗かせようと考えたのはどんな発想から？

石井 6 話にも指フレームのファインダーが出てきますが、愛梨はその時に「途中経過だよ」と言っているんです。つまり、そのファインダーの先に見えるものが結果であり夢なんじゃないかと。だったら、その中に愛梨がいる方がいいんじゃないかと思ったんです。

演出家対談『僕だけがいない街』を経て

―― ご自身の担当以外で印象的だった話数はありますか。

石井 それこそ 6 話のラストですね。

森 え？ そんな気を遣っていただかなくていいんですよ？(笑)。

石井 いや、パッと出てくるのはあそこなんですよ、それと……やっぱり鹿間貴裕さんの回ですか。動きも芝居も綺麗でしたね。

森 3 話のクリスマスツリーで、最後の雛月の横顔があるじゃないですか。あれがいいなと思うんですよ。恋愛感というわけではなくて、本当に……もう何とも言えない表情をしているなと。

3 話絵コンテより、CUT271。雛月の表情に注目

―― 鹿間さんは 3 話では作監までやっていらっしゃいますよね。

石井 最後には美術にまで手を入れていましたね（笑）。いったいいつ寝てるんだと思いますよね。鹿間さんご自身で絵が描けるので、ほぼ全部のカットをしっかり見てらっしゃいました。

森 鹿間さんはコンテの段階からシネスコのフレーミングを活かしていますよね。レイアウトも凄くカッコいいです。パースラインやアングルも決め込んでいる。最終的な画面のイメージが見えてらっしゃるんだろうなと。他で言うと 1 話の風船も凄く好きですね。一回目と二回目とではタイムシートを変えてあるんです。それだけで、全然違って見える。

石井 自分は 1 話で俯瞰の悟と佐知子が話している長尺のカットですね。あれは単純に凄いと思いました。あそこは横田さんの作画ですね。

森 ラフ原を見る機会があったのですが、その段階から凄いなと。それと、自分は 12 話が凄く好きでした。あのいろんなものを回収していく感じが。居酒屋がよかったですよ。今でも仲がいい、ああいう感じを出すのは大変だったろうな、と思いました。石井さんの回はそう

いうキャラの芝居が素晴らしいですよね。オサムの靴下に穴が空いていたりとか、外履きを履くときの足の動きとか、見ているところが違いますね。人を見ているんだなと。「人間味に溢れた人だな」って。子供のこと好きなんだろうなっていう目線ですよね。

—— 今回は総作監制ではないことで、ワークフローも他作品とはちょっと違うと思うのですが、経験してみてどうでしたか。

森 石井さんはシリーズ全体の演出チェックをされていたから印象は違うと思うんですけど、各話だけの自分からしたら監督の原画チェックは入らないし、総作監チェックも入らないし、作監さんと好きに楽しもうみたいな感じでした。各話の作監さん自身の色で染めて構わないという空気もありましたから。6 話の山名さんもこれが初一人作監なんですよ。僕も演出歴が浅いですから、二人で「よっしゃ！やってやろうぜ」みたいな感じで、とてもやりやすかったです。ワークフロー的にチェック待ちで止まることがないので、スケジュールもコントロールしやすかったですね。

石井 総作監が入ることで表情が整う安心感がこれまではあったので、それがないとどうなるんだろうと心配もあったんです。でも仕上がりを見ると、結局各話ごとにそれぞれの絵でまとまっていて、あまり気にならないと思いました。各話で作監さんの個性が出ることは、個人的にも好きでしたし。やっぱり関わる人数が少ないほうが、出口までがシンプルになって思った事がやりやすい面があります。

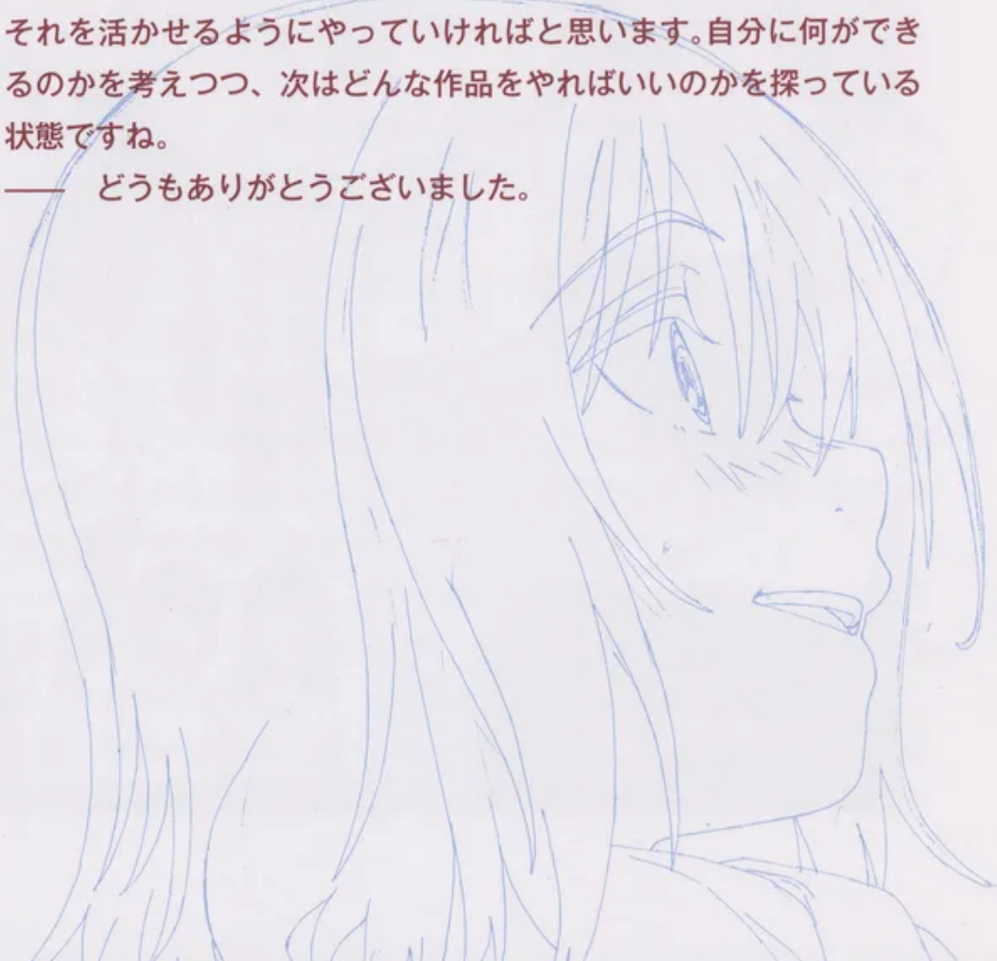
森 最終的に監督や総作監さんがなんとかしてくれるという考えは、甘えとして出てしまうこともある。作監さんを経たらそこで終わりだから、これまでの仕事より責任感は強かったと思います。

—— お二人は今後どういう演出家を目指していきたいですか。

森 伊藤監督は演出のコントロールすべき部分を分かってらっしゃる、という印象があります。自分は絵が描けないので、描けない演出に何ができるのかは悩んでいた部分だったんです。伊藤監督から学べばその答えが分かるんじゃないかという気がしています。石井さんもそうですが、今回は若いスタッフが多いんですよね。演出でも石井さんや 8 話のこさやさんなどは、自分と同年代なんですよ。お二人のコンテを見ると「これを同年代が描いたのか……」という危機感もありました。『僕街』のような制作体制だとフィルムに各話のスタッフの個性がはっきり見えるので、色々なやり方に気付かされました。自分の絵で作れる方もいれば、そうじゃないやり方もある。自分の作り方はどうあるべきか、改めて考える機会になりました。

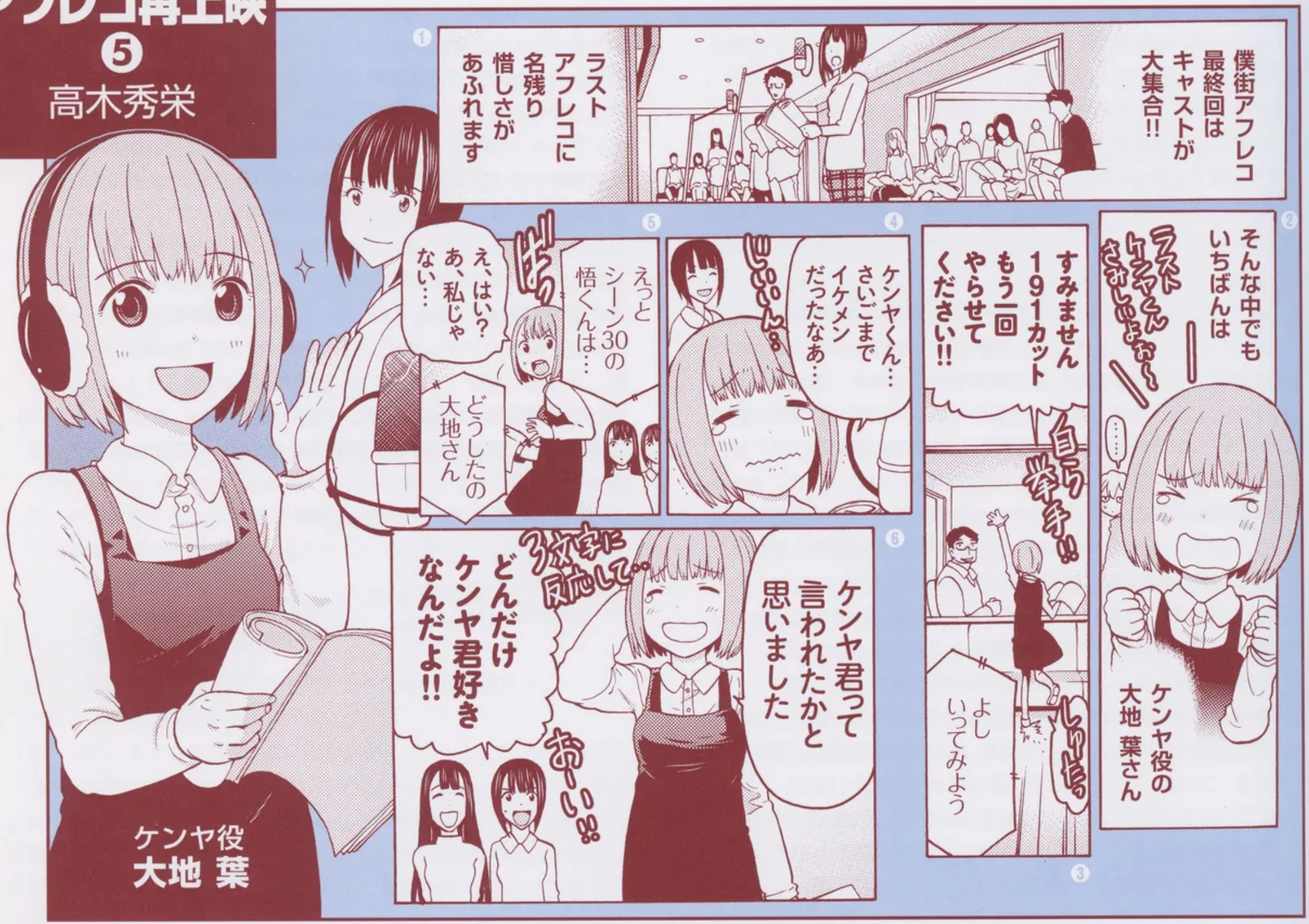
石井 A-1 Pictures の社員からフリーになりまして、初めてやった作品が『僕街』だったんです。バタバタした現場が終わって、作品を振り返る余裕がでてくると「この時に言われてたのはこんな意味だったんだ」と気づくんですよ。今回は勉強をさせてもらったので、それを活かせるようにやっていければと思います。自分に何ができるのかを考えつつ、次はどんな作品をやればいいのかを探っている状態ですね。

—— どうもありがとうございました。



アフレコ再上映（リバイバル）⑤

高木秀栄



監督 伊藤智彦 インタビュー

いつも映像を見ながら違和感を探しているんです

●PROFILE
伊藤智彦(TOMOHIKO ITO)
監督。制作進行としてマッドハウスに入社し、『MONSTER』で演出家となり様々な作品で活躍。『DEATH NOTE』や細田守監督の『時をかける少女』『サマーウォーズ』では助監督を務めた。その後フリーとなり『世紀末オカルト学院』にて監督デビュー。代表作に『ソードアート・オンライン』『ソードアート・オンラインII』『銀の匙 Silver Spoon』(第1期)がある。

原作の魅力とサスペンス

―― 今回は改めて『僕だけがいない街』について総括的にお話を伺えればと思っております。そもそも伊藤さんは、どうしてこの作品の監督を引き受けられようと思われたのでしょうか。

伊藤 A-1 Pictures 設定制作の渋谷晃尚君から薦められたというのが直接のきっかけでした。1巻を読んでみて、「この先どうなるか分からない感」みたいなものがあったんです。さらに2巻で「ああ。おかんの料理をそんなに“改めて”という気持ちで食うのか」と。ちょっとしたノスタルジー感があって……。そのあたりに魅力を感じたんですよ。俺は悟とほぼ同年代なんですよね。ですから自分の昔のことを思い出すような感じもあったし、それに自分は悟と少し似ている面もあったんですね。

―― 悟みたいだった自分というのはいつ頃のことなんですか？

伊藤 (笑)。今も別にそういう部分がなくなったわけではないと思いますよ。いつも仕事しながら「踏み込んでないんじゃないの？」と言われないかとビクビクしてます。だから自分は、大変な状況にあえて身を置くということも意識的にやっていました。例えば荒木哲郎監督【注1】や、細田守監督【注2】の現場に助監督として、あえて身を置くということですよね。

―― その他に、作品の魅力はどんなところにあると思われましたか？

伊藤 タイムリープ的な要素も面白いですね。そもそも現代と過去の自分が二人いるという状況が好きなんです。監督デビュー作の『オカルト学院』もそうでしたからね。

―― 確かにそうですね(笑)。こういったサスペンス的な作品も、お好きなんですか？

伊藤 好きですね。むしろやりたいと思っていました。自分は前からスティーブン・キング的な物語をやりたかった…『僕街』にもキングの『IT』のような味わいがあったので、自分のモチベーションは最初から高かったと思います。

―― アニメ化する際に、そういったノスタルジー感やサスペンス的な要素を、どういう風に再現していこうとされたのか。その指針はあったのでしょうか。

伊藤 舞台のモデルとしてロケハンしたのは苫小牧なのですが、ランドマーク的なものが目立ってるような土地でもないんです。です

からノスタルジー感は服装であるとか、古めかしいアイテムで出そうかなと。サスペンス感については色々作品を見ましたよ。岸本卓さんに薦められて海外ドラマの『THE KILLING』という作品を見まして、そこで「なんとか毎週“引き”を作るべきだな」と思ったんです。やっぱり集中力を持続させることと、気を緩ませすぎないことがポイントですかね。ホッとさせるシーンのあとに「あれ？」ということがある。安心感のあるシーン自体が、次のドキドキへの伏線にもなるんですね。それと、『THE KILLING』で参考にしたのは、みんな悪人に見えるということ（笑）。人物が立ち止まって何かを見ているカットを要所要所で入れておくと、「こいつも怪しいな」という感じになるんです。八代は誰が見ていても「怪しい」と思うのですが、そう思わせておいて、ケンヤも同じように怪しくじっと悟を見つめている。実は第１話の店長もそうやっていたり、等間隔に配置をしているつもりなんですよ。

悟を見つめる八代。彼だけではなく、他の犯人候補にもこれに近い描写がある

―― ああ、怪しいカットを各キャラに散らしているんですね。

伊藤　初めから「（犯人は）八代だ」と言われても、それはしょうがないとは思っていたんです（苦笑）。ですから、この作品は謎解きが核になるミステリーではなく、その過程を楽しむサスペンスなんだという考え方を当初からしていたんです。

あと、『THE KILLING』は霧がモヤっている感じの街が舞台なのですが、そういうところも意識しました。苫小牧については原作の三部先生からも、冬場はどんより曇ったイメージがあると聞いていました。なるべく明るい画面にしないほうがいいと思ったんですよ。アニメとしての価値を活かせる気がするんです。

―― アニメとしての価値と言いますと？

伊藤　リアルな苫小牧が基本だけど、時々ちょっと異世界っぽくも見せられる。こういうことって、実写ではなかなかできないことなんです。他にも雛月が隠れるバスの中で、夕日が綺麗に入ってくる（第９話）というちょっとしたことも、実写よりアニメの方が向いている表現だとは思いますね。

キャラクターデザインと『僕街』制作の挑戦

―― 『僕だけがいない街』は最近の深夜アニメを見慣れた、コアなアニメファン向けの作品とは言えないと思うのですが。そのあたりで、プレッシャーはありましたか？

伊藤　自分としては話が気に入ったんだから、なんとかしてこれをみんなに知ってもらいたいという思いが強かったです。深夜アニメの中にも、オタク向けでない作品は沢山ありますから、こういう作品にも目を向けてもらいたいなと。

とはいえ、見ていただく方の中にはアニメファンも多くいらっしゃ

いますので工夫はします。原作をそのままやること自体が目的ではないわけですから。

―― 例えばどういう工夫があったんですか。

伊藤 まず原作のキャラについては、少しキャッチーにしようと考えました。キャラクターデザインを佐々木啓悟さんにお願いした理由は、子供が可愛らしく、柔らかい感じに描ける人がいいなと思っていたからです。なおかつ、作画スタッフみんなが描きやすいデザインだといいなと(笑)。

―― 制作を終えた今振り返ると、キャラクターデザインについてのスタッフ側の反応はいかがでしたか。

伊藤 それはもう、よかったですよ。色が付いていない編集素材の段階でも、キャラが崩れてないなという安心感を持てたくらいです。

―― そもそも今回は総作画監督制【注 3】をとっていないんですよね？

伊藤 少なくともここ 10 年くらいは総作画監督制を敷くのが、TV アニメ制作のスタンダードでしょうから、珍しいと思います。

―― どうしてそういった制作体制で臨まれたのでしょうか。

伊藤 各話を担当している人間が「これは自分がやった話数だ」と誇って欲しかったんです。総作監がいないわけだから、「これはあなたが責任を取りなさい」という意味を強く持たせたいんですよ。今回、コンテ・演出をできるだけ同じ人に兼任させていることも同様の意図ですね。

―― 確かに、絵コンテと演出が兼任の回が多いですね【注 4】。

伊藤 意外とこれをやっている作品はないんじゃないかと思っています。コンテを描いた責任をちゃんと自分で取れと。「描き逃げは許さん！」ということですね(笑)。

―― トータルで演出担当の人数も絞っていますよね。若手も多いようですし、スタッフの育成面も考えての選択だったのですか？

伊藤 それもありますけど、『僕街』の作品性に依るところも大きいです。例えば『ソードアート・オンラインⅡ』の場合は、シナリオ自体を原作からほぼ変えていません。だからプリプロダクションを先行させやすいんですよね。いかに作画時間を担保するかの方が重要になってくるから、「じゃあコンテだけさきに割り振ろう」という選択も妥当なんです。

―― 『ソードアート・オンライン』はかなり色々な方が絵コンテを担当されていますよね。

伊藤 アクションが中心の作品だと、制作に関わるセクションが多くなってくるので、演出には沢山の関係セクションからの要望を上手くまとめる調整能力が問われるんですね。個性的で尖った人には務まりづらいんです（笑）。かたや『僕街』のような日常芝居が中心と

【注 1】荒木哲郎
アニメーション監督。マッドハウスを経て現在は WIT STUDIO 所属。監督としての代表作に『DEATH NOTE』『進撃の巨人』『甲鉄城のカバネリ』などがある。

【注 2】細田守
アニメーション映画監督。東映動画、マッドハウスを経て、現在はスタジオ地図所属。代表作に『時をかける少女』『サマーウォーズ』『おおかみこどもの雨と雪』『バケモノの子』などがある。

【注 3】総作画監督制
現在の TV アニメ制作においては、作画監督が修正を入れた上に「総作画監督」という役職がさらに修正を入れ、シリーズ全体の絵柄、クオリティのコントロールをすることが多い。これを総作監制と言う。この総作監を置かない制作法が「各話作監制」。各話数を担当する作画監督がキャラクターデザインの絵に似せながら、担当話数ごとの絵のクオリティを引き上げていくというやり方で、90 年代までの日本アニメ制作ではスタンダードな制作法だった。

【注 4】絵コンテ・演出の兼任
絵コンテとは、脚本をアニメーションに変換するにあたり、どのような絵を、どのようなタイミングで、どのように見せるかを指示したもの。アニメーションの設計図とも言われる。演出とはその絵コンテに基づいて、各種打ち合わせでの指示出しを経てカットを構築していく役職。各話数を完成に導くための先導役となる。近年の TV アニメは絵コンテと演出の役割が分業になっていることが多いが、その場合演出は絵コンテの意図を汲みながら仕事をする必要がある。

なる作品は無茶ができる。なるべくコンテと演出をセットでやってもらって、「あなたが描きたい表現を出してもいいよ」と任せることができる。

―― 絵コンテ・演出が一緒であるメリットは他にもありますか？

伊藤 やっぱり、コンテと演出の担当が別の人間になると、コンテマンにとって満足の行く画面にならないこともあると思うんです。そもそも絵コンテだけで決定力を持っている物を描ける人って少ないと思います。自分もそこまでのコンテマンではないけれど、絵コンテで作れなかった決定力を演出としての仕事で引き上げてきたんです。絵コンテを 100%具現化するというだけでなく、それ以上を目指すならコンテマンが自分で演出も……ということですね。

―― そちらのほうが合理的でもあるのでしょうか。

伊藤 本当の理想はオール・イン・ハウスといいますか、全てのセクションが一つの建物内にいることなんですよ。今回は撮影が A-1 Pictures 内だったからやりやすかったです。ちゃんとラッシュに撮影監督が来る。CG 監督の那須信司さんも社内にいて、何かあったら直接「こうして下さい」と言える。そういう環境が制作には大事だと思います。

―― 制作環境によってはスタッフの意欲も違ってくるのでしょうか？

伊藤 環境という意味では、スタジオに監督がいることが重要だと思いますけどね（笑）。スタジオに常駐してないスタッフも結構いますから。だから監督が仕事していることによる「付いて来い感」を出して、なおかつ作品愛もスタッフに直接言うべきです。「俺、これ超好きですよ」と。それを言わないで伝わるはずがないだろうと思いますね。「コイツだったら以心伝心でわかってくれる」とは一切考えないようにという話です。

地味な作品をどう盛りたてるか

―― 話が少し逸れましたが、キャラクターデザイン以外で、アニメーションならではの訴求力がある要素を足しているところはありますか。

伊藤 ひとつは音楽でアニメファンにも刺さる方にお願いするということですね。

―― 今回は梶浦由記さんが音楽を担当されていますよね。

伊藤 音楽にノスタルジー感は欲しいのですが、土着的過ぎる感じは避けようと思いました。それは地味になるだけなんです。だとすると、異国感というか、そういった音楽の方がいいんじゃないかなと。梶浦さんが作ると日本が舞台でも「あれ？日本なのかな」という感じがするんですよね。結果、そこはしっかりハマったと思います。あとは、音楽以外のビジュアル的な部分で言えば、「リバイバル空間」ですかね。

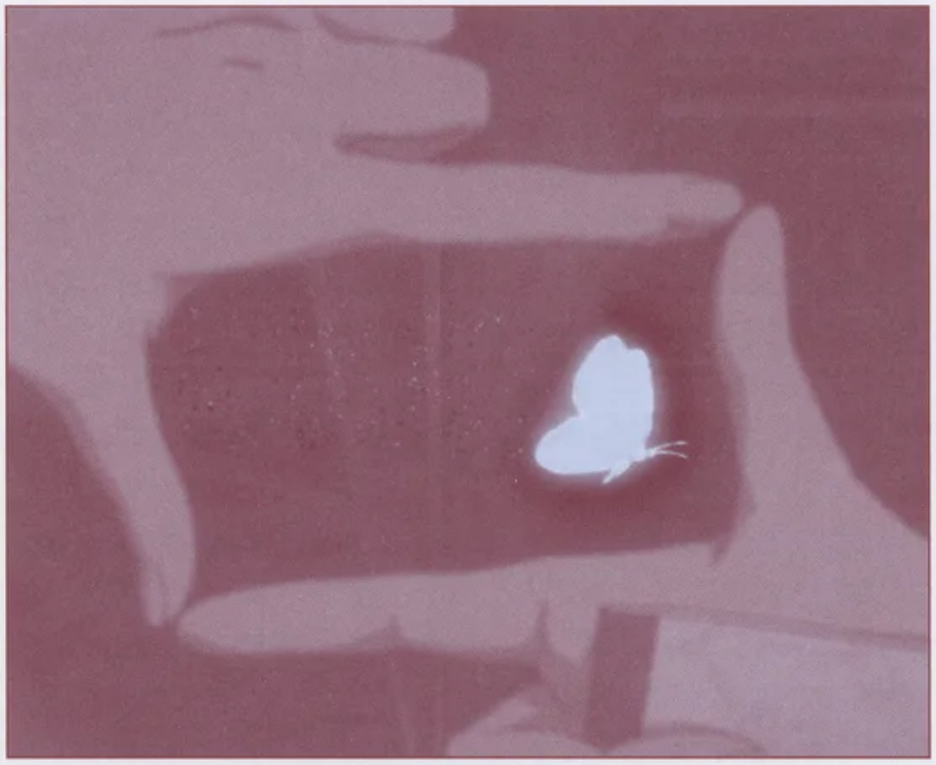
―― ああ。あのリバイバルする時の、CG で作られたフィルムの集合体みたいなビジュアルですよね。

伊藤 あれは自分が以前に助監督をやった『時をかける少女』に影響を受けている部分でもあります。

―― 『時をかける少女』でも、主人公の真琴はタイムリープ空間みたいなところに行きますね。

伊藤 あの作品は高校生の日常感とか、主人公の真琴の溌剌とした感じが魅力の映画ですよね。『僕街』に青春感はやや薄いですけど、作劇法としてはそんなに離れていない気がするんです。それで、前例のあるガジェットは使ってみようと。だから胡桃の代わりに蝶が飛んでいるんですよ【注 5】。

―― 蝶というのは、リバイバルするタイミングを視聴者に示唆する機能として考えられたんですね。



悟がリバイバルする際に、その兆しとして登場する青い蝶。最終話でも登場した

伊藤　原作コミックのように一瞬で白黒反転してリバイバルの演出をすると、アニメだとあまりにもあっさりしてしまう。視聴者にとって身構える余地がないんです。若干のリードタイムが欲しかった。ただ、最終回であのように使ったということで、また違った意味も持ってくるのですが…。奇跡の前兆と言いますかね…。実は最終回の蝶はコンテチェックの時に自分が付け加えたんです。原作の最終回のネームを読んだ時、蝶が出ていたのも原因のひとつです。

——　ああ、そうだったのですか。

伊藤　三部先生がアニメ版の蝶を使った演出を見て、それを気に入って下さったんですかね。1 話を作った段階ではそこまで深く考えていなかったのですが、「八代の蜘蛛と、悟の蝶」という象徴の見せ方は視聴者の反応から気付いた面もありますね。

自分は作品に対する評判をネットで見ないのですが、「視聴者が深読みして面白く見えるんだったら、初めの思惑とは違ってくるけど使っちゃえ」というのは結構ありますよ。悪ノリと言ってもいいです。それがもたらす若干の「ブレ」が予定調和を崩してくれると思うんですよね。作り手は犯人を知っているわけですから、気をつけていないと予断が視聴者に伝わってしまう。

——　悪ノリ部分もサスペンスに貢献しているわけですね。

伊藤　そのあたりは、シリーズならではの作り方というか……いいアイデアをスタッフが思いついたら、なるべく取り入れてあげたいんですよ。初めから完璧なビジョンが見えている訳ではないのだから、完成するまでにもう少しあがいてみる。先ほど言ったコンテの決定力がある人だと、絵コンテが最も純度の高い満点の解答だから、「作っていくうちに減点が増えていくだけ」になって答え合わせをしてる感じになる。自分が目指す作り方は、そうではないだろうと。皆で作っているんだから、それを活かした作り方をすべきだと思うんです。

——　抽象的な話になりますが、この作品で「自分だからこそ、こういう演出法にした」といった部分はありますか？

伊藤　この作品に関しては、そもそも「他の人がやったらどうなっただろう」って、あまり考えたことはないですね。日常描写を物凄くしっかりやったとして、ジブリ作品みたいになるのか？というとやはりこの原作は違う気がするんです。それよりはもう少し現代的な手法と言いますか、海外ドラマ的な映像感にしたほうがいい。初期の荒木哲郎作品の雰囲気と言いますか、『DEATH NOTE』くらいの感じだと思います。

——　伊藤さんは『DEATH NOTE』では助監督でしたからね。上手く誇張することも必要だと。

伊藤　それがサスペンス感と食い合わせがいい感じがするんですよ。

撮影・色彩・美術について

―― 撮影的にも『DEATH NOTE』みたいな要素がありそうですね。

伊藤 「地味な話だからといって、撮影処理を地味にしすぎるな」と撮影監督に話していましたね。とりあえず一発目は思い切りやってみてくれ、それを見た上で、もう少し抑えてといった指示を出すからと。リアル系ではあるものの、撮影処理を抑えていく方向ではないんです。むしろやれるべきことがあったら、ちゃんと入れ込もうとしています。

―― 雛月が街灯の下にいるカットは凄く印象的ですよね。

伊藤 1 話で出てきた時はコートの色だけ見えていて、他はモノクロなんですが、その後は、同じカットでも処理を変えていますね。

―― 芸が細かいですね(笑)。色味的な部分はいかがですか？

伊藤 過去編では特にそうですが、単行本の表紙の色味を意識するなという話はしましたね。過去編で一番大きいのが、「青味」をかなり入れているんですよね。岡村天斎監督【注 6】が緑を背景に入れるのと近い感じというか……、アニメ史的に紐解くと『serial experiments lain』 1話で住宅街の影に赤い斑点が浮かび上がっていたりとか（笑）……。過去編はキャラの影色にも青味を入れていまして、「青い感じ」を残したいなと思ったんですよ。

―― 色味だけでも現在と過去が分かるようになっているわけですね。

伊藤 現在編はそれが出てこない。北海道は勝手に少し青っぽい色という解釈なんですよ(笑)。

―― 過去のノスタルジーという意味もある？

伊藤 あるかもしれないですね。思い出は色が付いていたほうがいいんじゃないかな。古めかしいものをそのままやってしまうと、単純にボロいだけになってしまう。フィルムは退色するものですし、そういう色気を入れたかったんです。

―― 撮影、色に加えて、美術もかなり大事になってくる要素ですよね。

伊藤 美術監督は石垣プロダクションの佐藤勝さんという大ベテランの方です。美術のポイントとしては、特に過去編については、安心できる場所は家の中くらいにして欲しいとお願いしました。学校の中も不穏な感じにしておいたほうがいい。そのあたりは上手く達成できたかなと思います。

エピソードを振り返って

―― いま各話を振り返って、監督の中での作劇上のポイントを教えて頂けますか。

伊藤 順を追っていくと第 1 話から第 4 話までは、悟がまだ慢心してるんです。周りを気にしているから、大胆な行動や突発的な行動はしない。未来が変わっちゃうから、ということもありますし。ただ、頭脳は大人で体は子供ということが、そんなにメリットにならないんじゃないの？　というのが第 1 話～第 4 話の肝なんです。自分が小学 5 年生になったとして、細かいことなんて覚えてないと思うんですよ。自分の席も覚えてないし、誕生日会ですら覚えてないんじゃないかな。

―― 悟にとっての本番はやはり第 7 話以降になるわけですね。

伊藤 第7話からは、「必死こいてやれ」という感じにしています。絵的な意味でも、役者に対してもそう言ってました。で、第 9 話あたりでまたちょっと慢心する(笑)。

ひとつの目標に到達できてしまったがゆえに、緩くなっている。達成と慢心の繰り返しって、言ってみれば人生と一緒だと思うんです。ひとつ上手く事が運んだからって、次も上手くいくとは限らない。その連続を視聴者の興味を持続させながら見せることが、「ドラマ」と呼

ばれるものなのだと思います。

―― なるほど。個人的にはやはり雛月とのドラマ部分がこの作品のポイントかなと思うのですが。

伊藤 でも実は、当初はポイントを勘違いしていたんですよね(笑)。上巻インタビューにおける岸本さんと同じ答えになるのですが、雛月が助かる第 9 話がポイントだと思っていたんです。でも意外とエモーショナルなところは全部 8 話に置いていた。それは誤算でした。俺も 8 話をやっておけばよかったなと(笑)。

―― 雛月が藤沼家の朝食を見て涙を零したりするのが第 8 話ですよね。

伊藤 いざ第 9 話のコンテを描いてみると、「うーん、これ超難しいな」って…… (苦笑)。わりと 8 話、10 話と分かりやすいエピソードが続くから、「損なクジ引いたな」と思いました。まあいいや…他のスタッフが目立ってくれれば本望だって(笑)。

第11話、第12話でやりたかったこと

―― 次に悟の目覚めが描かれる第 11 話ですが、まずびっくりしたのがハムスターが回し車をずっと回している冒頭なんです。あれは演出的には相当冒険だったのではないですか？

伊藤 まずシナリオの段階で、犯人の独白をどう視聴者に見せていくかが問題になったんですよ。そこで「じゃあいっそ冒頭は、シナリオではずっと八代がモノローグを言っている体にしてください」と。その上で「映像では、ハムスターが走ってるカットを 90 秒間ずっとやります」と最初に言ったんです。10 話のラストで悟が河の底に沈んで、そもそも生きているのかさえ分からない状況で、翌週に視聴者がチャンネルを合わせたときに「あれ？この番組『僕街』じゃなかったっけ？」と思って欲しかった。何が始まったんだろう？という感じを出したかったんです。それはオープニングに悟がいない演出にも繋がっているのですが、とにかく「悟はもう出てこない」という感じを出したかった。A パートが始まってからの佐知子だけのシーンにしても同じです。

―― 確かにあの独白で他のシーンは考えつかないですね…。

伊藤 蜘蛛の糸の話をしているので、他のキャラクターは出しづらいですしね。特殊な状況を見せて、「おかしな人のようです」というのが分かればいいのかなと。

―― 第 11 話、第 12 話で印象に残っているシーンはありますか？

伊藤 第 12 話サブタイトル前のイメージシーン、教室に皆が集まっていて、悟を迎えるところですね。あそこでケンヤがちょっとうるっと涙ぐむところが、ベストオブベスト。俺の中のポイントをくすぐるところがあるんですよ。普段虚勢を張っている人間が本性見せた感じが出ていると思います。

―― 第11話、第12話については、オープニングが変わりましたね。

伊藤 最初からあれをやろうと思ったわけではないんです。オープニングのコンテを切った時には意識してませんでした。犯人候補に「目線」を入れたのも、たまたま見ていた雑誌で、セックス・ピストルズの「ゴッド・セイヴ・ザ・クイーン」のジャケットを見たことから着想を得たんです。出来上がったオープニング映像を見た後で「どこかで目線を外そうかな」と考えました。後になってからそういう余裕が生まれてくるんです。せっかくなら意味を持たせようと思って、本当の犯人だけ目が赤かったという形にしました。

―― それは先ほどお話されていた「悪ノリ」の一環ですね(笑)。

伊藤 後出しなんですが、初めから考えてましたよっていう体でやると(笑)。『DEATH NOTE』のファーストオープニングには刑事組のキャラクターが出てくるカットがあるんです。一番初めに宇生田という刑事が死ぬんですけど、「こいつ死んだからもう出さなくてい

11話、12話で変更されたオープニング。犯人候補だった人物のうち、八代の目だけ赤くなっている

いんじゃないですか？」と荒木さんに言ったら「そっか。じゃあ来週から無しにしよう」と（笑）。しれっと宇生田がいなくなってた。その時を思い出しながら作っていました。

―― 最終話、屋上の悟に後光が差している感じは、少し『DEATH NOTE』の主人公、夜神月を思い出しました。

伊藤 （笑）。最終話のコンテを直している時には、『DEATH NOTE』のラスト前あたりを意識しましたよ。あの作品もラスト2話はほとんど倉庫での話なんですよ。閉じられた空間なんです。『僕街』の屋上も空間として閉じられた場所でもあり、キャラの対話劇の間に立ち位置や状況が変わっていく。心情をどう上手く見せるかが大事なんです。

―― 最終話は石井俊匡さんがコンテと演出を担当されていますよね。監督助手でもある石井さんの力は、やはり大きかったのでしょうか。

伊藤 彼は真面目ですし、しっかりした人です。ただ、演出になってまだ日が浅いこともあって、色々やりたがるんです（笑）。そんな小手先のことをしなくていいと思ったりもします。そういう部分は、コンテではばっさりカットしています。複雑な芝居をやっても、見ている方はわからない。いかに伝えたい情報を正確に、際立たせるかが重要なんです。

―― 余計な情報を入れないほうがいい場合もある？

伊藤 若い演出家は色々やりたがるから、「それはいらないんじゃないの？」という話はよくします。「このカットで一番見せたいところは何だ」というのが大事ですからね。

―― ちなみに、そもそも監督助手を置くというのは、どういう判断があったのでしょうか？

伊藤 この作品では各話のコンテ・演出をセットにして任せたいという要望が最初にありました。シリーズ全体でも、統一したルールを作った上でそれを誰かに責任を持って見て欲しい。そういう話をデスクの藤田祥雄君としたんです。そこで石井君にお願いすることになったと。

―― ご自身が助監督だった頃に比べてどうでしたか？　細かなことも相談しながら進めていったのでしょうか。

伊藤 そんなことはないですよ。むしろ話はしないです。細田監督の劇場作品は別として、自分の場合は『DEATH NOTE』でも、荒木さんとそんなにたくさん喋ったりはしなかった。むしろ二人とも現場にずっといて、どっちが先に帰るかの我慢対決みたいな感じでした。今の若い人達について言えば、監督の下でシリーズ全体を見るのは重要だと思います。各話で1本コンテ・演出を担当したとして、音響や編集の現場を考えると、全体の12分の1しか経験できないんですよ。やはりシリーズの全話を通して現場に立ち会うのは全然違う。数をこなさないと得られない経験があると思います。

―― 若手はどんな環境で育成されるのが良いとお考えですか？

伊藤 本当は長期シリーズ程、助監督的なポジションを入れた方がいいと思っていますよ。最近、『MONSTER』の再放送を見たのです

が、各話の演出を担当した当時には「面倒臭いな」と思っていたことが、割と普通だなと思えるようになりました。『MONSTER』は手堅く作られている印象があるけど、現在の眼で見ると反省点もあるなと。同時にそれは、今のアニメ制作が凄く面倒臭くなっているという事でもあります。自分の師匠の一人であり『MONSTER』の監督だった小島正幸監督より、俺はもっと色々な要求をしているような気がします。

―― それはアニメーションの工程が複雑化しているからですか？

伊藤 工程というよりは、要求が多くなっているんだと思います。もっと光源位置をはっきりさせるとか、もっと足元の見えるレイアウトにしろだとか……。でも、反省はしていないです。仕方ないことですから…。

―― 伊藤さんは監督をされる時に、細かく自分で見るか、スタッフに任せるかの線引きはどのように決めるんですか？

伊藤 『僕街』では「あまり口うるさく言うのは止めよう」と思いました(笑)。だから、今回は自分の担当話数以外、基本的に監督レイアウトチェックはしていないんです。マッドハウス出身の演出ってレイアウトを直したがる人が多い印象があって、俺も同じなんですが……。でも一方で、監督が自分でレイアウトを直し出すとキリがないという状況もある。なるべくそれでパンクしないようにとは思っています。本当はしっかり指示を伝えて、自分の意図に近いものを描いてもらうのが大事だと思うんですよ。

―― 無理やり力尽くで直していくのではなく。

伊藤 そうです。作監さんに「修正よろしくお願いします」と言っても250カットも直せないでしょう(笑)。みんなの作業量を増やし過ぎないように、というのは目を配ります。「面倒くさいことを、全部が全部やりきろうとするな」と。

―― 助手を置くことで気持ちに余裕ができるのかもと思うのです

『僕だけがいない街』参考映像作品リスト

監督を始めとしたスタッフが言及した映像作品の一部をリスト化した。伊藤監督や演出家のインタビュー中や、「casefile1」の絵コンテ解説、制作時の会議で言及された作品が含まれている。

1.『ナイトクローラー』(2014)
「まばたきをしない」という主人公の気持ち悪さが八代の芝居の参考となった。

2.『フォックスキャッチャー』(2014)
登場人物の一人が持つ「どもり」のクセを、ユウキさんのイメージの参考に。

3.『ハンニバル』(TVドラマ版、2013~)
ドラマ版のレクター博士は、FBI の主人公に捜査協力をする立場でもある。真犯人でありながら親しい関係という二面性。

4.『THE KILLING ／キリング』(デンマーク版、2007~2012)
北欧の空気感と、次回への引き、さらにはサスペンス感の演出の参考となった作品。

5.『IT』(1990)
この作品で主人公たち小学生グループは、過去に遭遇した事件に決着をつけるため、大人になってから再び集まり敵に立ち向かっていく。

6. デヴィット・フィンチャー作品
伊藤監督は制作時に『ゴーン・ガール』、『ゾディアック』、『ドラゴン・タトゥーの女』などを見直したとのこと。

7.『シャイニング』(1980)、**『激突』**(1971)、**『2001 年宇宙の旅』**(1968)
それぞれ OP、第 2 話の自動車の裏下からのアングル、第 5 話のリバイバルシーンで、コンテの中に作品名を記載していた。

8.『シャーロック』(TV ドラマ、2010~2014)、
『ハウス・オブ・カード 野望の階段』(TV ドラマ、2013~)
第 7 話、澤田の事務所で捜査資料を読むシーンを始めとして、テキストや画像を見せて情報提示をする演出の参考に監督から示された。

9.『薄氷の殺人』(2014)
雪国の空気感とスタイリッシュな色彩による独特の映像感覚がある。美術や撮影に「色彩を乗せていく」際の参考として。

10.『BELIEVE ／ビリーブ』(2014)
リバイバル前に出現する「青い蝶」の参考。単なる前兆現象ではなく、主人公に道を示す「導き」を担っている。

が、そういうメリットはありましたか？

伊藤　ええ。コンテのチェックは若干緩く見て、その代わりアイデアをギリギリまで詰めました。まあ、具体的には「原作を待とう」とか（笑）。他にもシナリオの段階ではOKだったけど、カッティングで何度か通して見ると違う気がするなあ、という所をなるべくギリギリまで考え抜こうとはしましたね。

伊藤監督の今後

――　監督は『ソードアート・オンライン』のようなアクションをはじめ、本作のようなサスペンスまで様々な作品を作ってきていますが、今後のご自身の方向性をどう考えていらっしゃいますか？

伊藤　作品についてのこだわりはそんなにないんですよ。ただ、プロデュース側がオファーの意図をちゃんと知らせてくれて、その上で自分が応えられる作品なのかが大事だと思っています。「こういう理由だから伊藤さんなんです」という話をしてくれて、それを達成できそうだと思えれば、条件を付ける可能性はありますが、受けると思います。

――　この下巻のオーディオコメンタリーでは、長井龍雪監督【注7】と荒木哲郎監督の間の道を行きたいというようなお話をされていましたが、その辺はいかがですか？

伊藤　同年代の監督たちについて自分の印象を言うと、荒木哲郎さんや中村亮介さん【注8】といった若者のネガティブな面もガッツリ見せる方向が片方の極にあって、もう一方の極に長井さんみたいな純粋でポジティブな方向があるという感覚なんです。その二極の中間はけっこう間が空いていて、俺はその中間なんじゃないかと。長井さんのような正統派というか、青春のプラスの要素ばかりの人って他にはあまりいないような気がします。

――　ご自身は地に足を着けた演出をしていこうと……そういう自覚がある？

伊藤　どうなんでしょうね？　なんでもいい訳ではないですが、あんまり他の人が行かないジャンルを、隙間を縫うように進んで行こうかと。

――　伊藤さんが助監督を務めてらした細田監督は、監督としての自身のブランディングにもかなり自覚的な方ではないかと思うのですが……。

伊藤　監督としてのブランディングというのは本人ではなく、周りの人が考える事だとは思います。ただ、いずれにしてもそれは作品ありきで語るべきですよ。さまざまな作品を成した後に、水島努さん【注9】のように「3年待たないと仕事を受けてくれない」と噂になるくらいだったら、すごく良いですよね。

【注5】胡桃の代わりに蝶が飛んでいる
『時をかける少女』ではタイムリープするためのアイテムとして胡桃のようなものが登場する。

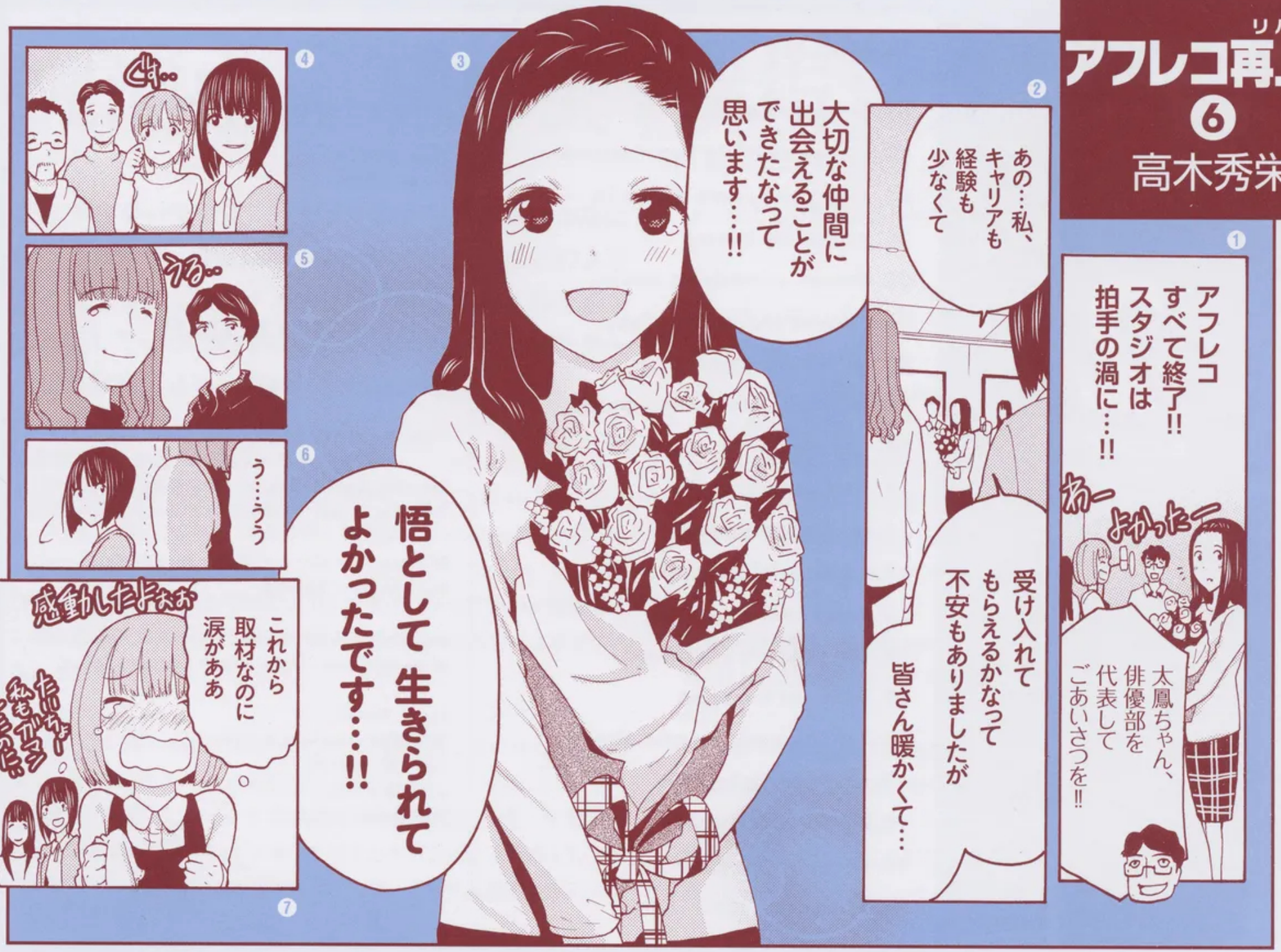
【注6】岡村天斎
アニメーション監督。マッドハウスを経て、現在はフリー。代表作に『DARKER THAN BLACK -黒の契約者-』『青の祓魔師』『クロムクロ』などがある。

【注7】長井龍雪
アニメーション監督。代表作に『とらドラ！』『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』『機動戦士ガンダム　鉄血のオルフェンズ』などがある。

【注8】中村亮介
アニメーション監督。マッドハウスを経て、現在はフリー。代表作に『鰤鰐の匣』『あいうら』『灰と幻想のグリムガル』などがある。

【注9】水島努
アニメーション監督。シンエイ動画を経て、現在はフリー。代表作に『おおきく振りかぶって』『ガールズ&パンツァー』『SHIROBAKO』などがある。

リバイバル
アフレコ再上映 ⑥
高木秀栄



『僕だけがいない街』
オリジナル・サウンドトラック
2

音楽：梶浦由記

TRACKLIST

01. for your pain
02. just something heartwarming
03. cold place, now you're in
04. you're my friend
05. there's something wrong
06. I never leave you alone
07. sweet old days
08. so many years have passed
09. she was here, alone #2
10. find out the truth
11. a spider's thread
12. shadow of the evil
13. tears in the past
14. the mystery continues
15. so quiet it began
16. feeling nervous and shaky
17. the truth is terrible
18. again and again
19. no way to escape
20. I have to recall

MUSICIANS

ALL Keyboards & Programming：梶浦由記

Flute：赤木りえ
Oboe：石橋雅一
Electric Guitar：是永巧一
Acoustic Guitar：田代耕一郎
Strings：城戸喜代 Strings
Cello：堀沢真己

SOUNDTRACK STAFF

Sound Producer：梶浦由記

Producer：森 康哲（SPACE CRAFT PRODUCE）

Recording & Mixing Engineer：小岩孝志（SIGN SOUND）
Recording Studio：Studio SoundValley/Sound City

Musicians Co-ordination：須藤一男（HOT WAVE）
Score Support：石川洋光

Mastering Engineer：川元綾子（Sony Music Studios Tokyo）
Mastering Studio：Sony Music Studios Tokyo

Special Thanks
福地 慶（Halftone Music & Craft）
井本光紀（SIGN SOUND）
山田さおり（ブレイズ）
明智 権（Sound City）

梶浦由記が語る、『僕街』の音楽世界

キャラクターや映像に寄り添いながらも、なぜか耳に残ってしまう『僕街』の劇伴音楽。梶浦由記はどのようなことを考え、何をイメージしながら『僕街』の音楽を生みだしていったのか。原作との出会いから、ED テーマ曲の歌詞に込めた想いまでを訊いた。

◎原作コミックとの出会い

梶浦由記は『僕街』の音楽担当に決まる以前から、すでに原作コミックの愛読者だったそうだ。偶然手に取った原作の第一印象はカバーイラストから受けたイメージとは随分と違っていた。

「最初はノスタルジックでほのぼのしたタイムリープ物だと想像していて、こんなジェットコースターのようなサスペンスだとは思っていなかったです。」

その後、アニメ版の音楽担当としてのオファーが届くことになる。オファーをした側も彼女が原作読者だということは把握していなかったという。

「話が来たのはコミックの 5 巻が出た頃だった気がします。5 巻のラストで真犯人が分かるのですが、私はそれまで八代先生は犯人じゃないと思っていて…これは絶対「ひっかけ」で、この先生は絶対良い人だと（笑）。あの時は次の巻が出るまで半年待たされるので苦しかったです」

原作のどこに魅力があったのか。一読者の立場だったころを振り返ると、言葉から当時の興奮が伝わってくる。

「キャラクターが好きというよりはストーリーですね。どのキャラクターも魅力的に描かれていたから、誰か一人に肩入れする感じにはならなかった。悪い人も型どおりになっているわけではなく、みんな人間として存在感がちゃんとありました。「このお話の行きつく先はどこなんだ！」と、物語に振り回される感じで読んでいました。細かい事を考える余裕も無く読まされちゃうんですよね。」

◎純粋な読者から音楽担当へ

間を置かず音楽を担当することが決定し、それによって純粋な読者とは視点が変わる。

「それまではただ夢中の読者だったんですけど、改めて音楽を作る観点で読み直してみたら、凄く難しい作品だなって思ったんですよ。
この世界の雰囲気をそのままちゃんと音にするべきで、音楽で意外性を出してはいけないと最初に考えました。意外性はストーリーの中にちゃんとある。ストーリーからはみ出す音楽が似合う作品もあるだろ

うけれど、『僕街』はそうじゃない。その一方で控えめな音楽なら良い訳でもなく、感情が不足してもいけない。これは事前に考え抜いて音楽を作らなければいけない作品だなと思いました。」

◎コンセプトを固め、作曲へ

そこからは音楽打ち合わせが始まった。監督の伊藤智彦、音響監督の岩浪美和とは『ソードアート・オンライン』シリーズに続いてのチームとなる。

「最初の打ち合わせの時に、「映画音楽を意識したい」という話をお二人がされていたのが印象的でした。岩浪さんも「この作品、難しいんですよ」とおっしゃっていましたね。

私からは「これは悟の物語ですよね」という話をしました。物語は悟の道筋として描かれていて、他のキャラクターの感情も「悟が想像したその人の心」ではないか。まず悟のまなざしがあって、視聴者は彼の背後から世界を見ている。だから悟の感情に寄り添った曲であれば大丈夫だろうと。悟のメインテーマが決まれば流れが出来るだろうと思いました。」

作曲を始める前には、先行して仕上がっていた脚本を読み込んでいった。原作読者ならではの驚きもあったようだ。

「始めに脚本を読んだとき、「え！ 1話でここまでやっちゃうの！」と驚きだったんです。最終話までの脚本もかなり早い段階で頂けて、それを元に作曲は進めました。やはり曲を作る時には、脚本でラストまでのイメージが持てると助かります。しかも漫画では読んでいない部分ですから、「得した！」って感じが凄くありました（笑）」

◎メインテーマの着想

起点となるメインテーマを固めなければ、「悟のモチーフ」から派生する他の楽曲も生まれない。鍵となるテーマ曲を生み出したのは雪のイメージだった。

「作品によってやり方はけっこう違って、主人公の気持ちから生まれる場合もあれば、情景から生まれる場合もある。『僕街』の場合は両方ですかね。北国が舞台という要素は大きくて、雪のシーンのイメージがすごく強いです。雪の中に取り残された主人公の心、何かを忘れてきてしまったようなその感じが響けば良いと思いました。そういうところから着想がはじまりましたね。」

また、「悟のモチーフ」で使われている印象的なベルの音は、伊藤監督から聞いたロケハン時の話がきっかけとなったそうだ。劇中の「科学センター」のモデルとなった場所では、ノスタルジックなオルゴールの曲が館内に流れていた。

「ベルの音としてパーカッションのように叩くタイプの弦楽器、「打弦楽器」を使いたいなと思いました。オルゴールよりは暗めの音、鮮やかすぎない音色を探しました。悟の心理に寄り添うにはあまりピュアな音だと合わない、その一方で純粋であろうとする気持ちは表現したい。ちょっとたどたどしい感じになる打弦楽器がちょうどいいと考えたんです。打弦楽器の音にもお互いに相性があるので、色々な種類を試した結果3つくらいの楽器を使いました。

悟のテーマ自体はわりと早く出来上がりましたね。メロディをいくつか試してみましたが、あまり雄弁すぎるのはちょっと違う。試行錯誤して削ぎ落とした結果こうなったという感じです。私って曲を作るとき、感情を押し出しすぎて「ちょっとやりすぎちゃったな」って思うことが

よくあるんですね。それに気付いて少し戻しての繰り返しでした。」

このOST2には、八代のテーマともいえるT11.“a spider's thread”が収録されている。メインテーマと対をなすチェロのメロディが耳に残る、ラスト2話のトーンを決定付ける楽曲とも言えるだろう。

「八代のモチーフに関しては、「悟の目を通して見た八代」というイメージで作りました。だから八代の内面や人間性を曲にしたというのとはちょっと違う。この物語の中では、八代がちゃんとした悪役の立場でなくてはいけなくて、悟がそれを見いだすことが大事だと思ったんです。車の中で罠にはまった悟が「お前が悪役か！」と気がつく時のテーマ、そんなイメージで作りました。」

◎完成した本編について

当然のことではあるが、音楽を収録し終えた段階ではアニメーションの映像はまだ形を成していない。音楽がどのように使われたのかは、少し時間をあけて本編の完成後に初めて確認することになる。

「出来上がった本編を観ると、予想以上に明るくて色彩がありました。脚本や美術ボードのイメージではもっとくすんだ暗めの画面を想像していました。思った以上の鮮やかさを感じましたね。

岩浪さんの音楽の使い方も、場面を裏切らないというか、しっくりと馴染んでいたと思います。出来上がった曲を映像に合わせて編集するのって選択肢が多くて本当に難しいんですが、かなり考えて使って下さったのだと思いました。

でも『僕街』のOAを見る時って、こんなふうに仕事を振り返るような冷静な判断力はないんですよね…つい夢中になってしまって（笑）。音楽の使われ方をチェックしようと思って見始めたはずが、結局のめり込んでしまっていつのまにか終わっているんです。」

◎EDテーマ「それは小さな光のような」について

本編最終話となる第12話では、エピローグにロングバージョンが流れる「それは小さな光のような」。この歌詞は悟の心理のようでもあり、八代の心理のようにも読めるが、その境界は曖昧で奇妙な後味を残す。

「これは悟の心情だけを描いた歌詞というわけではないんです。八代の要素も入っていますが、なんていうのか…キャラクターの心理を描いたというのとはちょっと意味が違う。八代の残虐性って誰でも持っていると思うんですよね。こういう物語を読んでいて一番怖いのは、自分だったら悟なのか八代なのか、どちらにいっちゃうか分からなくなる時だと思うんです。日頃は優しい人でも、何か条件が揃えば八代以上に残酷になれるのかもしれない。やっぱり誰かを救いたいとか、守りたいとか、「人を尊んで生きていきたい」という気持ちって努力しないと持ち続けられないと思います。悟はそれを持ち続けようとしている人物で、だから私たちは感動するんですね。八代みたいになることも今の社会では案外簡単にできてしまう。でもそれをやっちゃ駄目だろうって、みんな自分の中の悟と八代が戦っているんだと思うんです。「八代になるまいとする悟」のイメージというのかな、一人の人間に同居する両面をこの歌に書いてみたいなと思ったんです。」

PRODUCT STAFF

グラフィックコンセプト&デザイン：**星野ゆきお**（VOLARE Inc.）
ブックレット構成&ライティング：**武井風太**
ブックレット監修：**村上泉**
編集協力：**松宮庸典**（KADOKAWA）・**木下康介**（KADOKAWA）

オーディオコメンタリー構成：**古川耕**

オーサリング進行：**佐々木初美**（Q-tec）
オーサリングコーディネート：**内野義昭**（Q-tec）
Blu-ray&DVD メニュー制作：**栗原一郎**

プロデューサー：**鈴木健太**
宣伝プロデューサー：**相川和也**
宣伝：**高橋里美**
セールスプロモーション：**大渕薫・小野木航**
ウェブプロモーション：**深田優作・紀伊恵美**
プロダクトコーディネート：**内藤あづさ・水野智絵・柳瀬陽子**

スペシャルサンクス：**三部けい・伊藤智彦・石井俊匡・森大貴・梶浦由記**
岩田幹宏・賀部匠美・藤田祥雄・渋谷晃尚・高村江美・田澤香織

三方背 BOX イラスト：[原画]**佐々木啓悟** [仕上げ]**佐々木梓** [特効]**青嶋俊明**
デジパックイラスト：[原画]**佐々木啓悟** [仕上げ]**佐々木梓** [背景]**長谷川弘行** [特効]**青嶋俊明**

ANZX/ZB12045
©2016 三部けい/KADOKAWA/アニメ「僕街」製作委員会